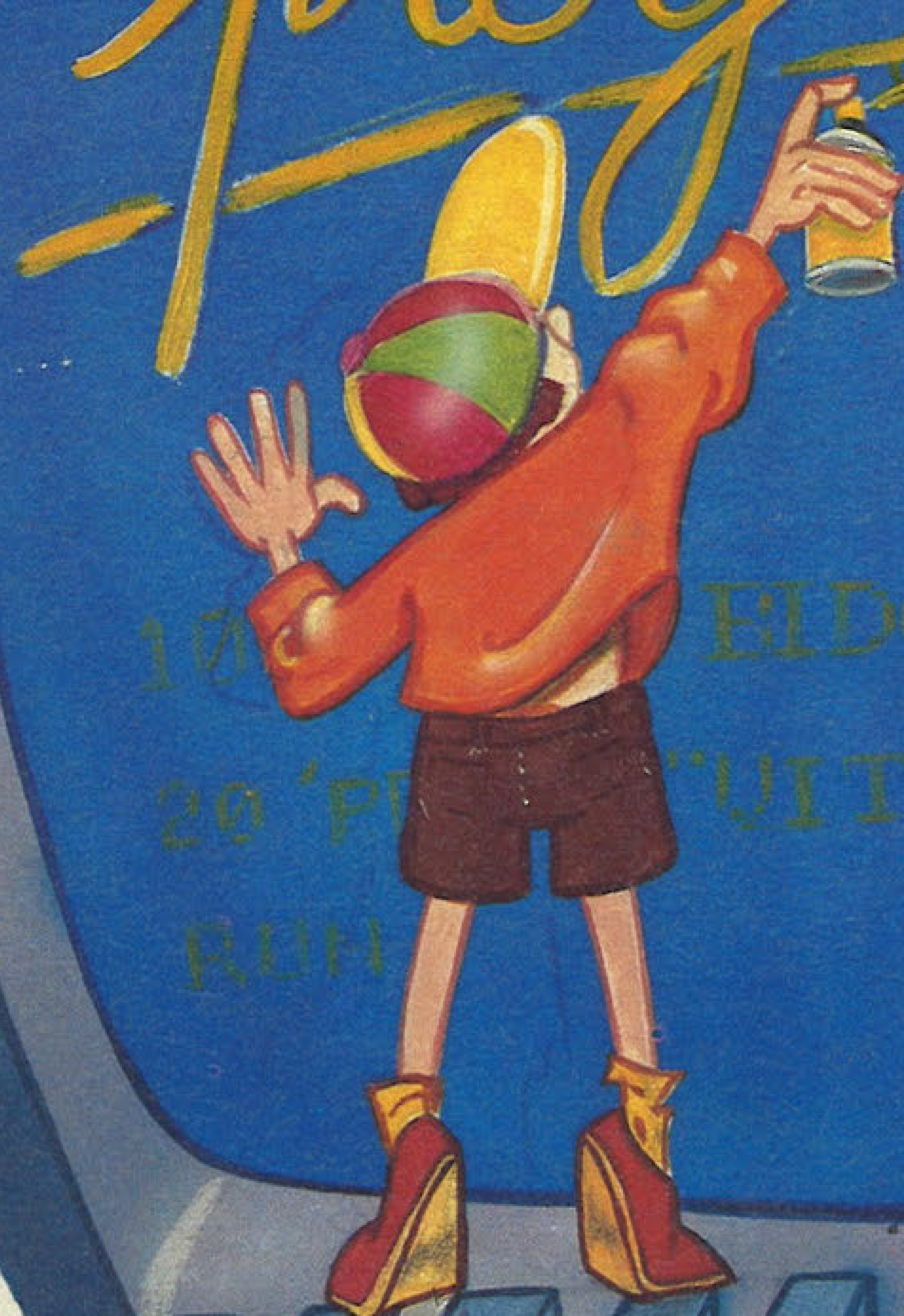
AMSTRAD MAGAZINE

N° 20
MARS
1987
20 F

DOSSIER

Astuces de programmation !



JEUX : CPC, PCW ET PC : IL Y EN A POUR TOUT LE MONDE !

CONCOURS : UN WEEK-END DANS L'ILE DE SERCK A GAGNER



DEL f7 f8 f9

BELGIQUE : 150 FB - SUISSE : 6,50 FS - CANADA : 6,25 $ CAN



L'UNIVERS DU LOGICIEL C'EST COCONUT

COCONUT : 2 POINTS DE VENTE
COCONUT : 6 SERVICES
+ accueil, conseil, essais, vente, échange, reprise des programmes achetés chez nous...

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ∅ 43.55.63.00
DU LUNDI AU SAMEDI 10h a 19h
METRO OBERKAMPF

+ de 1000 TITRES

COCONUT ETOILE
41, av. de la Grande Armée
75016 PARIS ∅ 45.01.67.28
DU LUNDI AU SAMEDI 10h à 19h
METRO ARGENTINE

AMSTRAD CPC DISK

ANNALS OF ROME	195
ACROJET	145
ANTIRIAD	127
A.C.E.	169
ANNALS OF ROME	180
AMERICA'S CUP	139
ASTERIX	169
AMSTRAD GOLD HITS	145
ALIENS 2	145
AVENGER	132
AFFAIRE SYDNEY	190
AFFAIRE VERA CRUZ	195
AIGLE D'OR	199
ATTENTAT	145
BATTLEFIELD IN GERMANY	190
BOB WINNER	169
BOBBY BEARING	160
BREAK THRU	139
BACTRON	165
BILLY BANLIEUE	164
BIGGLES	139
CAULDRON 2	130
COBRA	139
COP OUT	160
CAMELOT WARRIOR	160
CRAFTON & XUNK	190
COLOSSUS CHESS 4	180
DEEP STRIKE	169
DANDY	149
DONKEY KONG	160
DEMAIN HOLOCAUSTE	235
DEACTIVATOR	165
DAMBUSTERS	145
DYNAMITE DAN 2	160
DRAGON'S LAIR	130
DESERT FOX	139
DRUID	169
DAN DARE	169
ELEVATOR ACTION	139
EXPLORER	170
EREBUS	210
ELITE FRANCAIS	270
FER ET FLAMME	245
FUTURE KNIGHT	145
FIRELORDS	145
FAIRLIGHT	160
GREAT ESCAPE	139
GAUNTLET	145
GLIDER RIDER	145
GALVAN	139
GRAND PRIX 500CC	180
GHOST'N GOBLINS	135
GREEN BERET	135
GOONIES	145
HARRY AND HARRY	169
HEARTLAND	170
H.M.S. COBRA	299
HIGHLANDER	135
HIT PACK	155
HACKER	180
HACKER 2	180
IMPOSSABALL	149
INFERNAL RUNNER	220
IKARI WARRIOR	139
INFILTRATOR	139
ICON JOHN	169
INTERNATIONAL RUGBY	130
IMPOSSIBLE MISSION	145
JACK THE NIPPER	119
JAIL BREAK	145
KAT TRAP	149
KID KIT	290
KONAMI'S GOLF	135
KONAMI COIN OP HITS	145
LE MASQUE	179
LA BATAILLE DES BREVETS	230
LES MINES DU ROI AQUANTUS	190
LES PASSAGERS DU VENT 464/664	260
LES PASSAGERS DU VENT 6128	260
LEADER BOARD	139
LES AVENTURES DE JACK BURTON	150
LE SECRET DU TOMBEAU	240
LIGHTFORCE	139
LE PACTE	210
L'HERITAGE	189
MURDER OFF MIAMI	139
M'ENFIN	179
M.G.T.	169
MASTERS OF UNIVERSE	145
MISSION ELEVATOR	159
MOVIE	139
MEURTRES S/ATLANTIQUE	270
MEURTRE A GDE VITESSE	210
MACADAM BUMPER	175
ONE	190
PACK FIL	250
PRODIGY	160
REVOLUTION	135
ROOM TEN	160
RESCUE ON FRACTALUS	145
SWORD AND SORCERY	149
SHORT CIRCUIT	149
SHRINK MAN	149
SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU	149
SILENT SERVICE	139
S.W. REPORTER	240
SEPULCRI	180
SPACE HARRIER	135
SCOOBY DOO	139
STARGLIDER	230
STARSTRIKE 2	169
SAPIENS	180
SKYFOX	145
STRIKE FORCE HARRIER	129
SRAM	190
SRAM 2	240
SPACE SHUTTLE	170
STARQUAKE	160
SAMANTHA FOX	169
SABOTEUR	150
SPITFIRE 40	190
TENEBRES	145
T.T RACER	149
THANATHOS	139
TYRANN	195
TERRA CRESTA	139
TRIVIAL PURSUIT	270
TARZAN	145
TOP GUN	139
TRAILBLAZER	128
THAI BOXING	129
TEMPEST	169
TOP SECRET	220
TENSIONS	169
TOBROUCK	169
TUJAD	180
TOMAHAWK	145
THEY SOLD A MILLION 1	145
THEY SOLD A MILLION 2	140
THEY SOLD A MILLION 3	145
THE WAY OF THE TIGER	120
TAU CETI	145
WEST BANK	99
WINTER GAMES	145
WARRIOR +	145
XEVIOUS	139
XENO	145
XARQ	180
YIE AR KUNG FU 2	149
10TH FRAME	145
1942	139
3D GRAND PRIX	140
3D BOXING	175

AMSTRAD CPC K7

AGENT ORANGE	99
ANNALS OF ROME	140
ATHLETE	180
AMSTRAD ACADEMY	95
A.C.E.	120
ACROJET	89
AVENTURES DE JACK BURTON	95
ANTIRIAD	79
AMERICA'S CUP	89
ASTERIX	120
ALIENS 2	95
AVENGER	95
AFFAIRE SYDNEY	145
AIGLE D'OR	160
BATTLEFIELD IN GERMANY	140
BOBBY BEARING	110
BREAK THRU	89
BACTRON	115
BILLY BANLIEUE	115
BOMBJACK	88
BATMAN	85
COBRA	85
CITY SLIKER	120
COLOSSUS BRIDGE	190
CAMELOT WARRIOR	120
CAULDRON 2	79
COMMANDO	95
COLOSSUS CHESS 4	140
COMPUTER HIT 10 V.3	120
COBRA PINBALL	99
DUEL	110
DONKEY KONG	89
DEEPSTRIKE	89
DANDY	120
DYNAMITE DAN 2	110
DRAGON'S LAIR	67
DESERT FOX	89
DRUID	110
DAN DARE	110
DAMBUSTERS	99
ELEVATOR ACTION	89
EXPLORER	130
ELITE FRANCAIS	190
FUTURE KNIGHT	95
FIRELORD	89
FAIRLIGHT	95
GREAT ESCAPE	89
GAUNTLET	95
GLIDER RIDER	100
GRAND PRIX 500CC	110
GOLIATH	99
GHOST'N GOBLINS	78
GREEN BERET	75
GOONIES	99
H.M.S. COBRA	259
HIT PACK	99
HARDBALL	120
HIGHLANDER	76
HACKER 2	130
IMPOSSABALL	89
IKARI WARRIOR	85
INFILTRATOR	95
ICON JOHN	120
INTERNATIONAL RUGBY	120
IMPOSSIBLE MISSION	89
INTERNATIONAL KARATE	89
JAIL BREAK	95
JEUX SANS FRONTIERES	89
JOHNNY REB 2	120
JACK THE NIPPER	85
KAT TRAP	110
KONAMI COIN OP HITS	90
KONAMI'S GOLF	89
KNIGHT RIDER	85
LES PYRAMIDES D'ATLANTIS	139
LA FORMULE	160
LIGHTFORCE	85
LEADER BOARD	89
LE SECRET DU TOMBEAU	140
LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	180
MURDER OFF MIAMI	89
MARBLE MADNESS CONST. KIT	120
MASTER OF UNIVERSE	95
MIAMI VICE	85
MASTER OF UNIVERSE	95
MAX HEADROOM	130
M.G.T.	129
MERCENAIRE	99
MISSION ELEVATOR	89
MOVIE	89
MEURTRES S/ATLANTIQUE	199
MACADAM BUMPER	115
MEURTRE A GDE VITESSE	180
NOSFERATU	120
NOW GAMES 3	125
ONE	90
PUB GAMES	99
PRICE OF MAGIC	130
ROBBOT	120
RETURN TO OZ	95
REVOLUTION	85
ROOM TEN	110
SHORT CIRCUIT	89
SHRINK MAN	99
SHAOLIN'S ROAD	99
SUPER CYCLE	89
SILENT SERVICE	88
SEPULCRI	120
SPACE HARRIER	85
SCOOBY DOO	80
STARGLIDER	170
STARSTRIKE 2	92
SAPIENS	118
STRIKE FORCE HARRIER	88
SAI COMBAT	83
SPACE SHUTTLE	100
SWORD AND SORCERY	140
SAMANTHA FOX	110
SPINDIZZY	95
STREET HAWK	85
SABOTEUR	89
SPITFIRE 40	86
TENEBRES	99
T.T. RACER	120
THANATHOS	89
TYRANN	160
TRIVIAL PURSUIT	190
TARZAN	89
TOP GUN	85
TRAILBLAZER	88
THAI BOXING	85
TEMPEST	120
TENSIONS	118
TOBROUCK	110
TOMAHAWK	94
THEY SOLD A MILLION 1	80
THEY SOLD A MILLION 2	110
THEY SOLD A MILLION 3	115
THE WAY OF THE TIGER	95
TAU CETI	89
UCHI MATA	89
WEST BANK	69
WARRIOR	95
WORLD GAMES	95
WINTER GAMES	90
XEVIOUS	89
XENO	93
XARQ	110
YIE AR KUNG FU 2	89
10TH FRAME	89
1001 BC	180
1942	89
3D GRAND PRIX	88
3D BOXING	99

AMSTRAD UTILITAIRES

CALCOMAT	450 D
CALC POWERSOFT	350 D
DATAMAT	450 D
DISCOLOGIE	345 D
D BASE 2	790 D
D.A.M.S.	290 C
D.A.M.S	395 D
DR DRAW	640 D
DR GRAPH	640 D
E.M.U	150 C
E.M.U	210 D
FACTURATION LOGISYS	1200 D
GRAPHIC ADV. CREATOR	190 D
HISOFT GUIDE PASCAL	210 C
IMAGES SYSTEM	190 C
IMAGES SYSTEM	250 D
KUMA FORTH	450 D
LIGHT PEN	250 C
LIGHT PEN 664	390 D
LIGHT PEN 6128	390 D
LA SOLUTION	950 D
L'EXPERT	750 D
LASER GENIUS	250 D
LASER BASIC	250 D
MASTERFILE 3	460 D
MULTIPLAN	580 D
MUSIC SYSTEM	190 C
MUSIC SYSTEM	250 D
MELBOURNE DRAW	180 C
M.A.BASE	210 C
MULTIFACE 2	570 K
MIRAGE IMAGER	570 K
POCKET BASE	750 D
POCKET CALC	450 D
RICHELIEU GESTION	190 C
RICHELIEU GESTION	250 D
SUPERPAINT	395 D
SPACE MOVING	295 C
SPACE MOVING	395 D
TEXTOMAT	450 D
TURBO PASCAL	740 D
TOOLBOX TURBO PASCAL	490 D
TURBO TUTOR	740 D
TASPRINT	350 D
TASWORD	460 D
3D MEGACODE	169 C

PC COMPATIBLES

ARCHON	390
BLACK CAULDRON	490
BRUCE LEE	390
CHAMPIONSHIP GOLF	550
CERTIFICATE MAKER	690
DAMBUSTERS	290
FLIGHT SIMULATOR	650
GALACTIC GLADIATOR	280
GETTYSBURG	560
GULF STRIKE	350
HACKER 2	230
INFILTRATOR	290
KING QUEST 2	490
KING QUEST 3	490
LES PASSAGERS DU VENT	290
LODE RUNNER	350
MUSIC STUDIO	320
NEWROOM	750
PITSTOP 2	390
ONE ON ONE	250
SOLOFLIGHT 2	450
SILENT SERVICE	290
SUPER BOULDERDASH	290
TASS TIMES	460
WORLD GAMES	380
WORLD KARATE	350
WORLD TOUR GOLF	490

COCONUT, C'EST VRAIMENT MIEUX !

VENTE PAR CORRESPONDANCE
(France Métropolitaine)
Chèque bancaire à l'ordre de COCONUT — Frais de port : 20 F
Réservation possible par téléphone
♦ Démonstration permanente
♦ Des spécialistes ♦ Des imports
♦ Les derniers logiciels ♦ Des exclusivités
♦ Un club (moins 10 %)

BON DE COMMANDE EXPRESS à découper ou à recopier sur papier libre et à envoyer à : **COCONUT, 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris.** AMS - 3/87

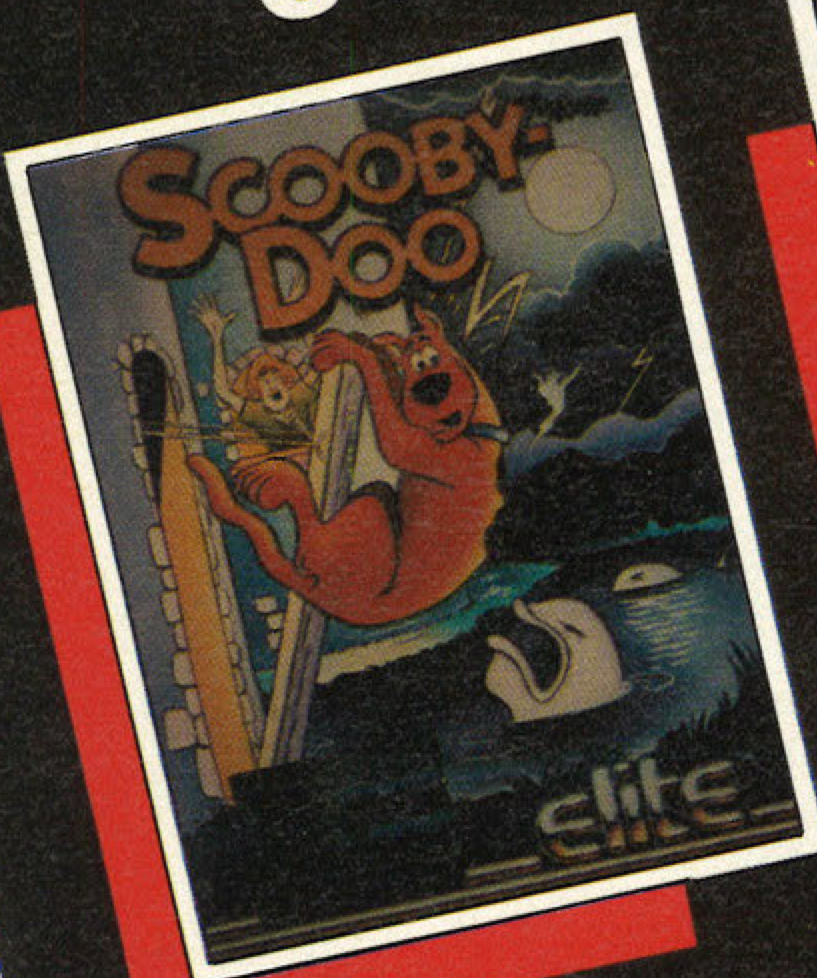
NOM ______________________
ADRESSE ______________________
____
____
TÉL. : ______________________

TITRES	PRIX

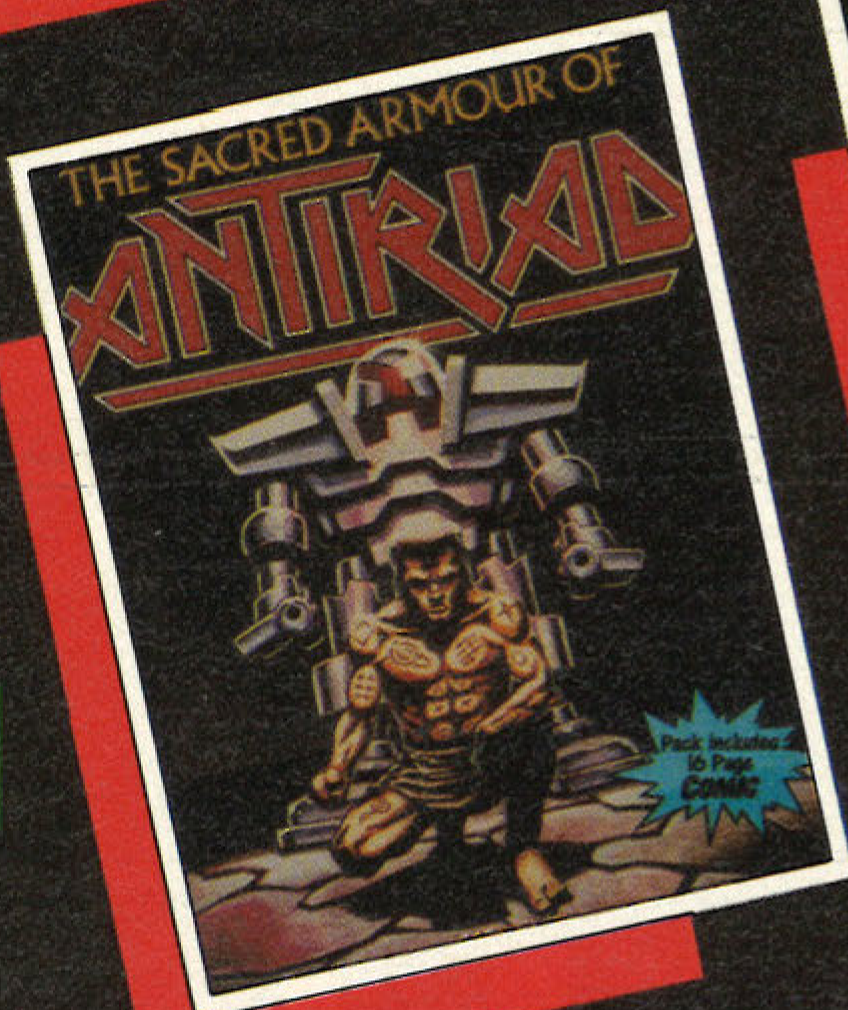
Participation aux frais de port et d'emballage .... + 20 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disquette. **Total à payer.............** F
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement).
Précisez votre ordinateur de jeux :
☐ **THOMSON** ☐ **ATARI 800** ☐ **AMSTRAD** ☐ **ORIC** ☐ **MSX** ☐ **C64**
☐ **SPECTRUM**

6 HITS FORMIDABLES EN UNE SEULE COMPILATION

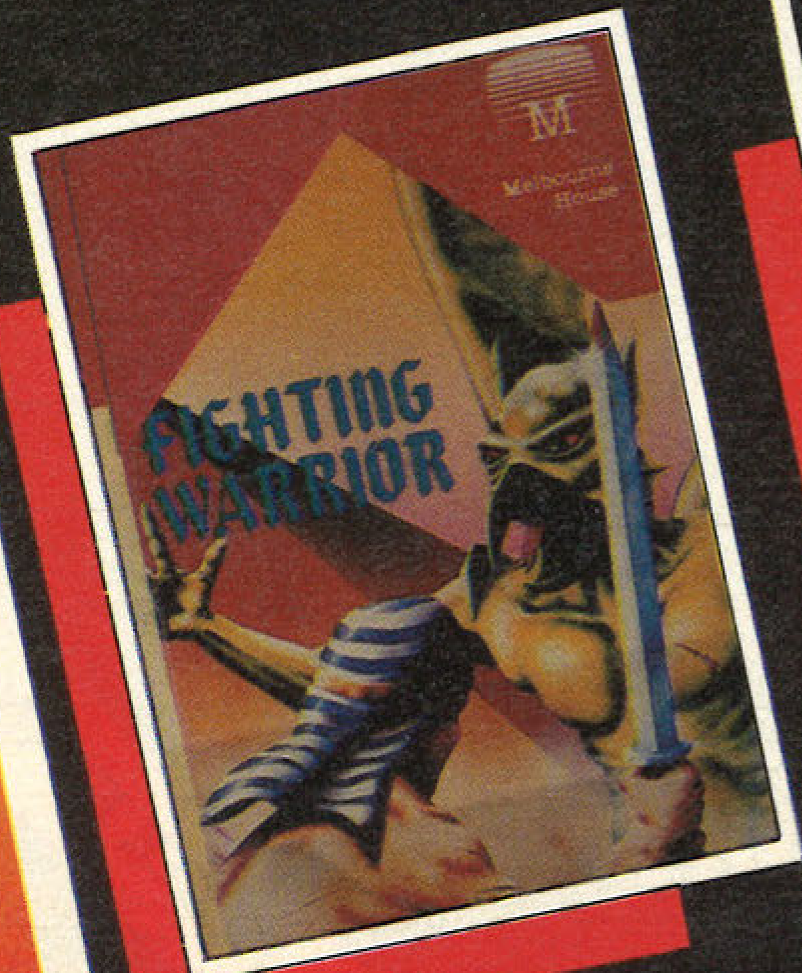
HIT PAK

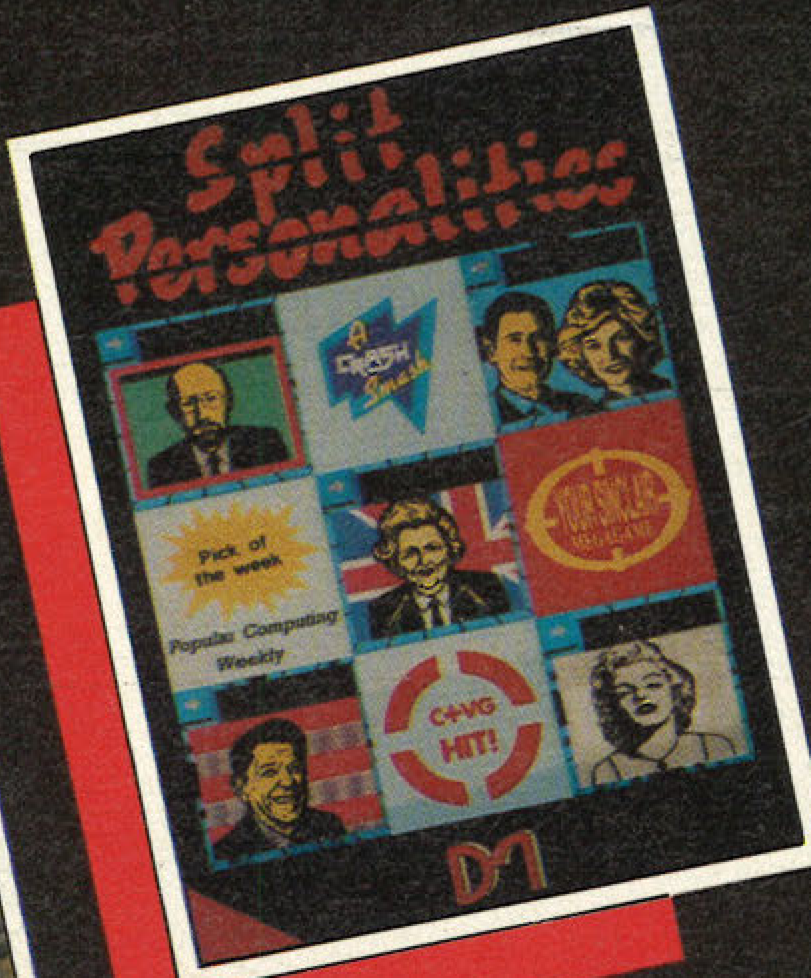


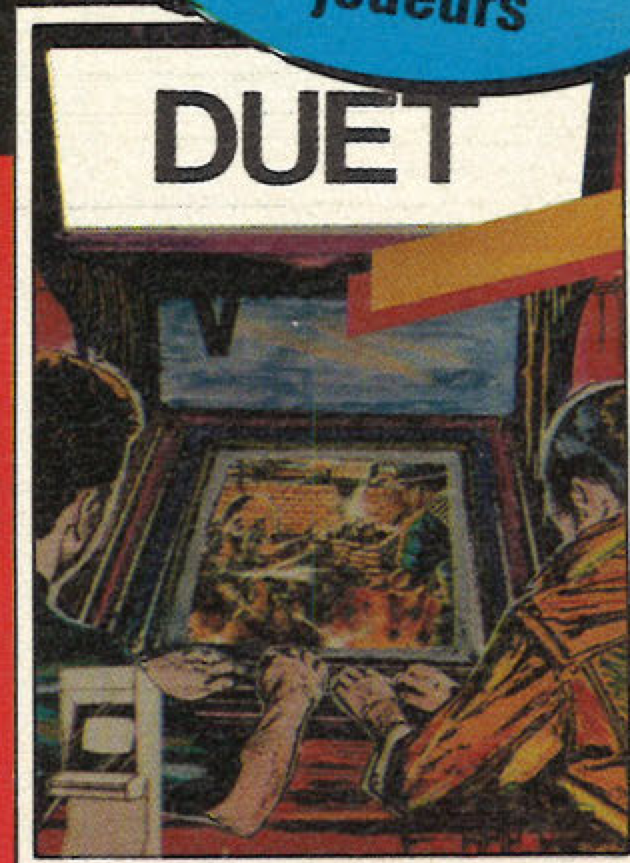












Elite Systems S.A.R.L.
1, Voie Félix Eboué
94000, Créteil,
Paris
Tel: **43.39.23.21**
Telex: 220064, ext. 3076

Commodore 64/128 – Cassette
Commodore 64/128 – Disc
Amstrad CPC – Cassette
Amstrad CPC – Disc
Spectrum – Cassette
CBI Chèques Bancaire

Les meilleurs titres Elite sont disponsibles auprés des bon concesssionaires de logiciels.

'Jeu a bonus-duo' pas encore sorti, action simultanee a deux joueurs

'Cette superbe simulation allie action et stratégie avec bonheur' TILT

MERCENARY

PAR PAUL WOAKES

CE JEU POUR C64 ET ATARI EST UN SUCCÈS MONDIAL.

UNE NOUVEAUTÉ POUR AMSTRAD CPC

NOVAGEN

AMS-CASS 110FF

TEXTE FRANCAIS SUR L'ECRAN

UBI Soft

1, Voie Felix Eboué 94000 Créteil
TEL. 43.39.23.21

SOMMAIRE
N° 20
MARS 87

AMSTRAD MAGAZINE

Directeur de la publication : Jean Kaminsky. **Assistante de direction :** Sabine Planque. **Rédactrice en chef :** Mireille Massonnet. **Rédacteur en chef adjoint :** Frédéric Nardeau. **Comité de rédaction :** Eric Charton, George Brize, Michel Merlet, Pierre Squelart, René-Paul Spiegel. **Fabrication. Secrétaire générale de la rédaction :** Françoise Kergreis. **Secrétaire de rédaction :** Suan Ajirent. **Maquettistes :** Jean-Jacques Galmiche, André Lévy, Marc Soria. **Couverture :** Dominique Carrara. **Ont collaboré :** Patrick Yoann, Guillaume Ponticelli, Eric Mistelet. **Directrice de publicité :** Marie-Thérèse Vergani. **Chefs de publicité :** Jean-Yves Prismas, Christine Gourmelon-Malherbe. **Assistante de publicité :** Françoise Fontaine. **Services administratifs. Comptabilité :** Sylvie Kaminsky. **Commission paritaire :** en cours. **Dépôt légal :** 1er trimestre 1987. **Photocomposition :** Compo Imprim, 94250 Gentilly. **Imprimé par** La Haye les Mureaux. **Edité par :** Laser Magazine, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé.

AMSTRAD MAGAZINE est une publication strictement indépendante et n'a aucun lien vis-à-vis de la société Amstrad.

Attention nous avons déménagé !

Veuillez tous noter notre nouvelle adresse : Amstrad Magazine, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 SAINT-MANDÉ. Tél. 43.98.22.22. Vous y trouverez : la régie publicitaire, les services administratifs de Laser SARL et la rédaction.

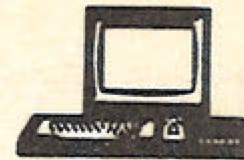
AMSTRAD MAGAZINE MODE D'EMPLOI

Attention : changement de numéro de téléphone.

La permanence téléphonique effectuée par le responsable listings a lieu au : 16.1.43.98.01.70 les lundis et vendredis matins de 10 h à 13 h et les mercredis après-midi de 15 h à 18 h exclusivement.

Pour tous problèmes d'abonnements et de commandes, il vous faut appeler notre siège administratif au : 16.1.43.98.01.71.

Enfin, nous sommes désolés de vous apprendre que nos numéros 1, 2 et 3 sont totalement épuisés. N'en commandez donc plus !



DÉSOLÉS

Bonjour la gaffe...

En page 6 de notre numéro 19, nous faisions allusion à Micro-C en tant que créateur de Cherry Paint. S'il est vrai que Micro-C a effectivement quelque chose à voir avec ce logiciel, il n'en reste pas moins que seule la vente lui en incombe, la réalisation étant entièrement due à un auteur de notre confrère S. Faurez, directeur de la publication *"CPC Magazine"*, j'ai nommé Pascal Higelin. Ayant rendu à César ce qui lui appartient (dixit S. Faurez), clôturons cette regrettable "gaffe" par un magistral "errare humanum est"...

AVANT-PREMIERE

Sprint de Borland : le texte plus que traité

Grande première le 10 février dernier : Philippe Kahn lui-même présentait pour la première fois le nouveau traitement de texte de Borland : SPRINT.
Reprenant et affinant les principales fonctions d'un traitement de texte classique, Sprint, doté de ses multiples atouts est avant tout conçu pour révolutionner l'univers du traitement, tel que l'on peut le concevoir aujourd'hui.
Muni d'une interface utilisateur totalement programmable, d'un éditeur complet, de fonctions de publication assistée par ordinateur, d'une sauvegarde automatique en cours de travail, d'un correcteur orthographique ainsi que d'un langage spécialisé de programmation de macro-instructions, Sprint n'en cède pas pour autant un iota en rapidité d'exécution.
De plus, il est possible de reprendre les fichiers de la quasi-totalité des traitements de texte courants.
Si les caractéristiques de Spirnt ne s'en tenaient qu'au court résumé que nous en faisons, il pourrait encore aisément passer pour un "super" traitement de texte, sans plus. Mais Sprint est plus que cela, il est le Traitement de texte avec un grand T... Avec ce logiciel, plus aucun obstacle à la réalisation de votre propre revue, grâce à sa fantastique faculté d'adaptation à plus de cent imprimantes, y compris les imprimantes laser et... les photocomposeuses...
Il est certain que nous aurons l'occasion d'en reparler très prochainement dans nos colonnes.

LES SOCIÉTÉS BOUGENT

Titus : la clé en main qui ouvre bien des portes

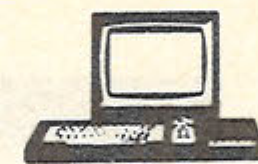
On est toujours un peu ému d'annoncer la naissance d'une nouvelle maison d'édition, et d'autant plus lorsqu'il s'agit, comme c'est le cas de Titus, d'une société créée par des "connaissances" qui ont longtemps œuvré dans l'ombre des grands de l'édition informatique. Tout a commencé en avril 85 avec la création de E.H. Services, société de réalisation de logiciels clé en main, par Eric et Hervé Caen, deux frères bourrés d'idées et de dynamisme. Si la conception de logiciel clé en main vous échappe quelque peu, sachez qu'il s'agit de la réalisation sur commande d'un jeu bien particulier, et qui sera édité par le commandeur.
Le succès, par éditeur interposé, aidant, l'un des frères, Eric, décide de se lancer tête baissée dans l'édition en présentant aussitôt un premier produit de son crû (scénario et certains organigrammes), réservé à un grand avenir, j'ai nommé : EREBUS, jeu d'aventure graphique dont le fonctionnement est entièrement basé sur les icônes.
La création de Titus ne constitue en aucun cas une séparation des deux frères, mais plutôt une parfaite complémentarité, la preuve en est que la totalité de la réalisation de ce jeu est due à E.H. Services.
Si la philosophie de tout éditeur qui se respecte est avant tout la productivité en masse, Eric, quant à lui, préfère de loin la qualité à la quantité, et se contente, pour le moment d'annoncer une sortie moyenne de cinq à dix logiciels par an, ludiques de préférences. Le prochain est prometteur : il s'agit de "Maddog".

ITS Computer, ou la maintenance tous azimuts...

Une jeune société (jeune, c'est le cas, puisque la moyenne d'âge de l'équipe est de 25 ans), se lance depuis peu dans la maintenance informatique.
Le problème qui se pose à tout professionnel, est de savoir dans quelle mesure un SAV, quel qu'il soit, pourra à tout instant lui assurer une maintenance en urgence de son ordinateur, les délais inhérents à ce genre d'incidents sont variables, et peuvent osciller entre une semaine et parfois, dans le pire des cas, plusieurs mois. Aussi pour pallier à cet éventualité, ITS Computer, en lançant en janvier dernier un système complet de maintenance PC 1512, propose aux signataires du contrat, l'assurance d'une intervention sous quarante-huit heures, avec la possibilité de prêt d'un appareil durant le temps de réparation.
Ce contrat de maintenance d'une durée de deux ans (première année gratuite), propose aux professionnels de Paris et région parisienne, pour la modique somme de 700 F HT (dans le cas d'un PC 1512 de base) et de 1670 F HT (PC 1512 Mo couleur), la prise en charge complète des réparations pièces et main d'œuvre (la première année), cette dernière étant facturé au signataire durant la seconde année de contrat.
Pour diversifier ses activités au sein du milieu informatique, ITS Computer peut vous faire profiter, au travers des 200 boutiques existantes sur la région parisienne ainsi que celles se trouvant dans les DOM-TOM, ou encore en Belgique, Afrique, etc..., d'installation de réseaux multipostes, ainsi que de stages poussés de formation d'agents de maintenance.
Pour toutes informations complémentaires concernant la société ITS Computer, vous devez vous adresser au 31 rue de Maubeuge, 75009 Paris. Une ligne "urgence maintenance" est à votre disposition au 48.74.38.30. De plus un service Minitel, constitué par un serveur privé est accessible par tous 24 h sur 24 au 42.82.02.41.

L'effet Amstrad, ou Amstrad n°1

Qui l'eut crû ? Amstrad battant IBM sur un terrain qui, en apparence, lui était réservé depuis des lustres, le PC... Selon une source officielle, puisqu'il s'agit du *"Financial Times"* en date du 31 janvier 87, il apparaîtrait que l'extraordinaire succès du PC 1512 ait dépassé toutes les espérances. En effet, au cours du mois de décembre, premier mois de livraison en quantité de cette machine, la part du marché a atteint en Angleterre 26% contre 25% pour IBM. Ces résultats sont issus de deux organismes de recherches spécialisés dans les études de marché : Romtec et Context, et sont donc irréfutables.
En ce qui concerne le marché français, l'heure est à l'optimisme puisque 38 000 PC 1512 auront déjà été livrés au 28



février, dont certains équipés de disque dur. Tout comme Outre-Manche, le marché français a aussi fait l'objet d'une étude très approfondie, qui laisse présager que la filiale française d'Amstrad devrait faire face d'ici peu à une demande sans précédent afin de prendre une part du marché supérieure à 25%.

Zeni-Corporation et le label "Qualita"

Entreprise jeune et unique en France, la Zeni-Corporation se propose de satisfaire les exigences auxquelles le consommateur se heurte lors de l'achat d'un logiciel. Une nouvelle branche de cette société a donc été créée : "Qualita" qui teste les produits dans vingt et une catégories, pour ensuite leur décerner des labels de qualité. Cette initiative ne s'arrête pas à la gamme Amstrad, mais concerne également les logiciels dédiés à Apple et Atari. Le jury chargé de décerner les labels est composé aussi bien de connaisseurs que de consommateurs. Pour tout renseignement complémentaire concernant la Zeni-Corporation, s'adresser au 7, rue Verlaine, 60270 Gouvieux. Tél. 44.57.05.25.

Cobra Soft : on vous dévoile tout

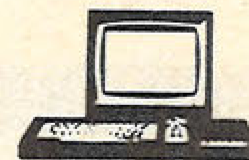
Vous me direz, du moins ceux d'entre vous qui sont réellement de "fidèles lecteurs" que cela fait la deuxième fois en deux mois que je vous parle de Cobra Soft. C'est vrai ! Mais aujourd'hui, je vous dis tout !!!
Début du changement pour la maison d'édition châlonnaise : le mois d'août 1986 où les "gens de Lyon" (Infogrames évidemment !) en rachètent la majorité des parts.
Ensuite tout s'enchaîne rapidement : Benoît de Maulmin, la tête pensante et agissante de Cadre, vient de prendre la direction des "affaires" avec pour mission de mieux rentabiliser la société et pour objectif, c'est lui qui me l'a avoué, la conquête d'environ 15 % du marché des jeux d'ici la fin 1987. Matthieu Sibille (cf. notre numéro 18) arrive lui pour dynamiser le marketing. Bon, très bien, mais qu'est-ce que tout cela va changer pour vous autres utilisateurs ?
Et bien la production Cobra est orientée désormais plus précisémment dans trois directions :
— les "grands" jeux : il s'agit entre autres de tous les "Meurtres" que nous adorons tous et de HMS Cobra par exemple. Tous ceux-ci restent sous la haute direction de Bertrand Brocard, auteur génial (si, si, il faut bien le dire !). Le plan de production prévoit d'en sortir environ quatre par an, qui plus est sur Amstrad, PC compatibles, Thomson, Apple, ST et MSX. Nous avons beaucoup de chance !
— La gamme éducative Cobra, qui reste la plus importante du monde Amstrad puisqu'elle va couvrir très bientôt tous les niveaux scolaires depuis CM2 jusqu'à la terminale et s'étendre au PC compatible.
— Les jeux d'arcade qui eux sont la grande idée, le grand pari de Benoît de Maulmin. En effet, il s'agit là soit de ressortir des jeux anglais, entièrement francisés (le cas de l'Hépiss ou du Syndrôme, ceux qui les reconnaissent auront gagné toute notre estime !), soit d'en produire de tout nouveaux, à des prix défiant toute concurrence (entre 50 et 90 F), soit enfin de nous étonner avec de "grandes"











compilations (dixit Benoît !). Voilà, avec tout ce qui précède vous connaissez tout sur Cobra Soft. Il ne vous reste plus qu'à choisir parmi toute cette production ce qui vous plaît le plus ou... à aller voir du côté de notre page 43 le concours qui vous est proposé.

LES COULISSES DU FORUM IBM-PC...

Une formidable occasion pour nous que la sortie du PC 1512 pour vous faire vivre rétrospectivement l'évolution du Forum qui a, pour la première année, et pour cause, attiré tout particulièrement notre attention. Nous vous proposons donc de découvrir ensemble les grandes lignes de cette manifestation, qui auraient pû par mégarde, échapper aux nouveaux PC''istes''.

Azertyciel 1 : la maîtrise du clavier en trois temps trois mouvements

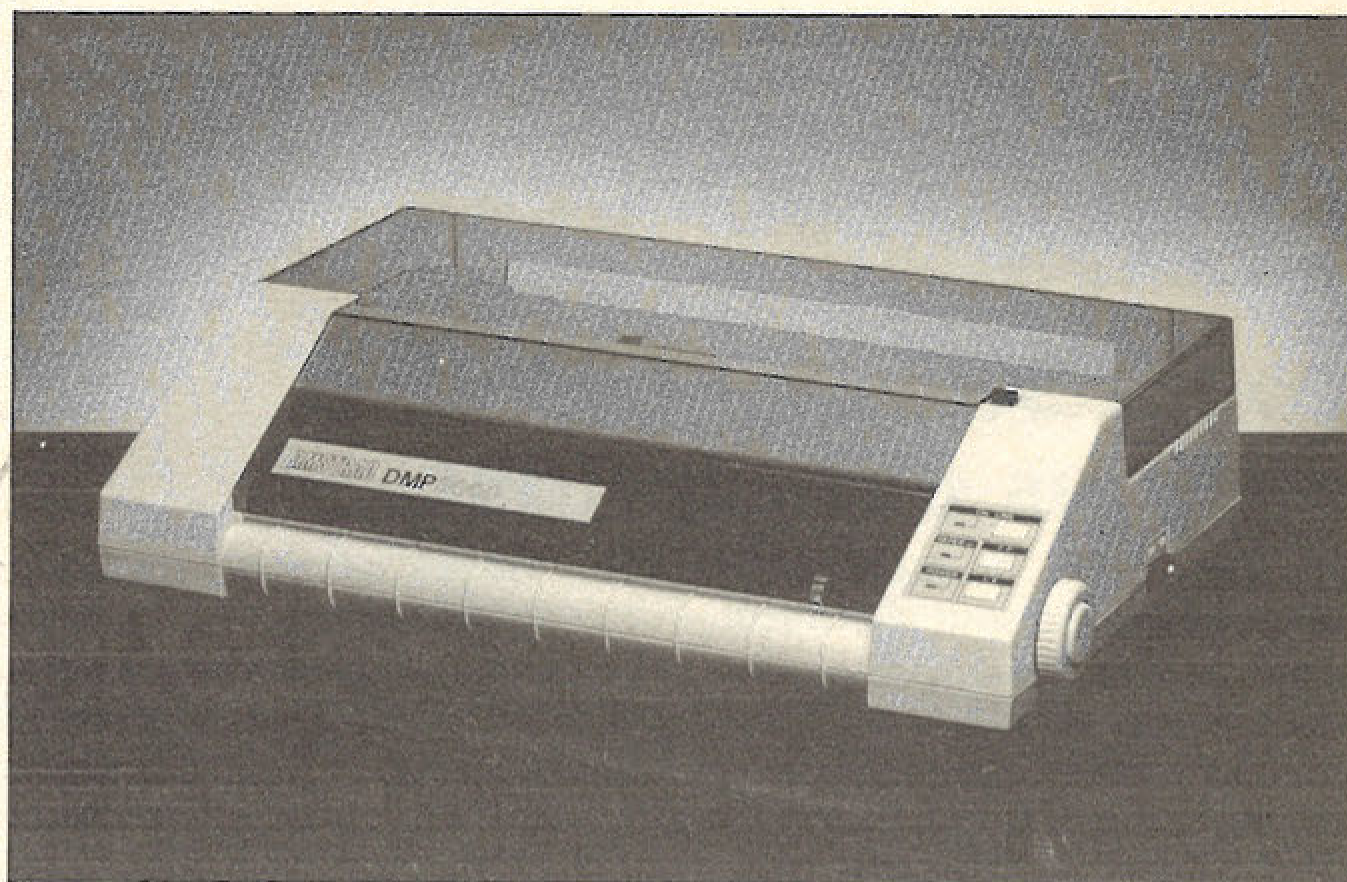
Il ne s'agit pas là d'un euphémisme, puisqu'effectivement la philosophie de ce logiciel d'aide à l'apprentissage du clavier sur PC 1512 et compatibles se résume en trois temps.
D'une part, vous disposez de douze leçons, dites d'acquisition du réflexe de frappe. Ce réflexe, qui est finalement la clé du succès, devra être acquis en répondant à l'apparition ''flash'' de lettres et de signes, avec obligation de réagir dans un délai de plus en plus court, et ceci, jusqu'au franchissement du seuil d'apprentissage.
D'autre part, une fois la première étape franchie, le but recherché sera de vous faire acquérir coûte que coûte une vitesse rapide d'exécution. Vous devrez, à partir de textes choisis au préalable, simuler la frappe d'un texte comme dans la réalité.
Et enfin, pour finir, lorsque vous serez fin prêts à affronter les pires documents, Azertyciel vous proposera un jeu sous forme de test, permettant de mesurer avec précision votre efficacité tout en vous décontractant.
Azertyciel est distribué par Innelec pour un prix de 590 F H.T.

Saari : une gamme complète de logiciels ''pro'' sur PC 1512

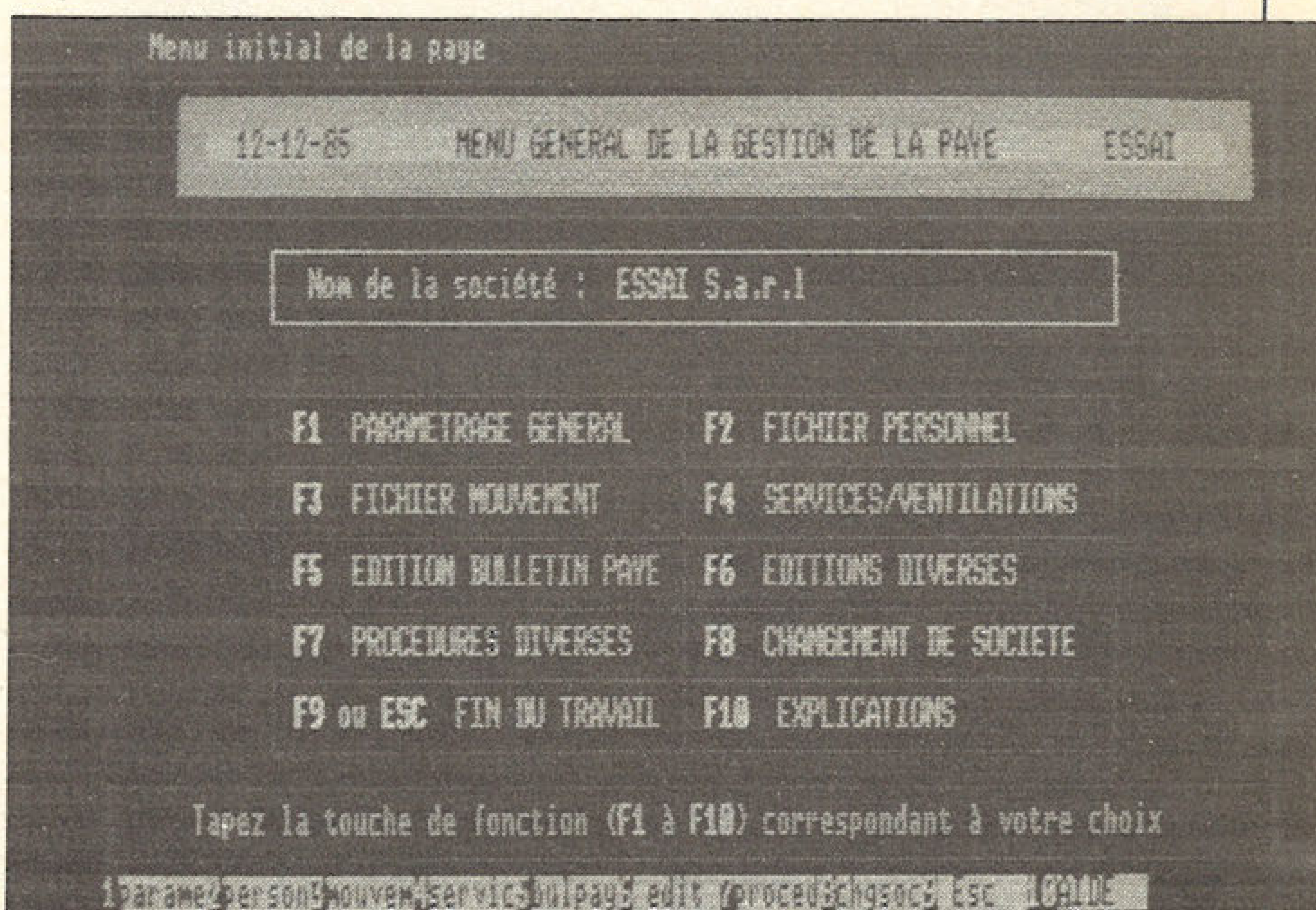
De la paie à la facturation, en passant par la comptabilité, Saari s'occupe de tout... En effet, pour un peu moins de 2000 F l'unité, Saari propose un éventail complet de logiciels pour PC 1512 dans une gamme ''ligne Amstrad''. Pour utiliser l'un ou l'autre des progiciels, il vous faudra impérativement être équipé d'un PC 1512 double drive, et si possible, d'un disque dur de dix mégas minimun ainsi que d'une imprimante DMP 2000 ou DMP 3000.
Les capacités maximales de gestion du logiciel comptabilité sur disquette, sont de 500 comptes, 20 journaux et 4500 mouvements, tandis qu'elles peuvent atteindre jusqu'à 5000 comptes, 99 journaux et 32000 mouvements sur un disque dur. Il est important de préciser que les programmes facturation et comptabilité sont tout deux ''monosociété''.

Amstrad DMP 3000 : imprimante matricielle compatible PC

Avant d'en venir à la grande sœur, la DMP 4000, qui était la grande star des imprimantes Amstrad de ce forum, revenons quelque peu sur les capacités de ce bijou, qui si il est cher à nos cœurs, a l'avantage de ne pas l'être pour notre portefeuille... Une vitesse d'impression de 105 cps en caractère normal. Une police de 96 caractères ASCII plus les italiques et un jeu de caractères internationaux. Un nombre de colonnes allant de 80 en standard à 132 en condensé, etc, etc... Bref, toutes les qualités qui font l'apanage des grandes imprimantes, le tout pour un peu plus de 2000 F.



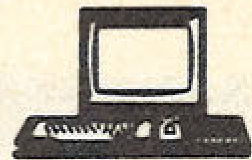
Memsoft Paye PC : puissante et adaptable



Plus aucune limite, hormis celle établie par la taille du disque employé ne vous sera fixée, en ce qui concerne le nombre d'employés, de services, de ventilations et de payes. Une possibilité de paramètrage de la quasi totalité des fonctions du logiciel (écran de saisie, formules de calculs, etc...) suivant vos besoins propres, en font un logiciel personnalisable et de ce fait, on ne peut plus ergonomique.

FOIS LE FUTUR





La Compta Memsoft : enfin un outil de gestion simple

Un nouveau venu dans la famille des logiciels de comptabilité sur PC et compatibles, la Compta Memsoft. Une simple pression de la touche d'aide vous permet à tout moment d'accéder à une véritable documentation disponible à l'écran. La grande performance de ce logiciel réside surtout dans le fait que les états comptables sont mis à jour instantanément lors du passage des écritures. Ils peuvent être éditer ou consultés à l'écran à tout moment. De plus, les comptes et les journaux peuvent être définis et consultés en cours de saisie. L'utilisation de la souris et le multi-fenêtrage, permettant la superposition d'informations à l'écran, en font un logiciel agréable et facile à utiliser.

DMP 4000 la star du stand Amstrad

Avec une vitesse d'impression de 150 à 160 cps en qualité listing et 50 à 60 cps en qualité courrier, le tout sur 132 colonnes, la DMP 4000, présente au forum mais malheureusement disponible au grand public à partir de début avril seulement avait tout pour faire un malheur. Equipé d'une ROM PC, elle n'en fonctionne pas moins sur CPC. La DMP 4000 sera livrée avec un câble centronics standard à un prix avoisinant les 3500 F H.T. Patience... Regardez ci-après ce qu'elle propose de faire.

IMAGEPRINT FONTS DEMONSTRATION

FONT1 is CUBIC. It is included on the ImagePrint distribution diskette.

FONT6 is SMALL. This font is good for footnotes. It looks best when proportionally spaced. but can be used at 12 characters per inch and 10 characters per inch.

FONT7 is HOLLOW. Really stands out when expanded:
SOMETHING VERY IMPORTANT

FONT8 is PICA. It is like Courier without embellishments.
This is printed in 6 PASS LASER QUALITY.

FONT9 is BLOCK. Excellent as a heading, thick and dark.

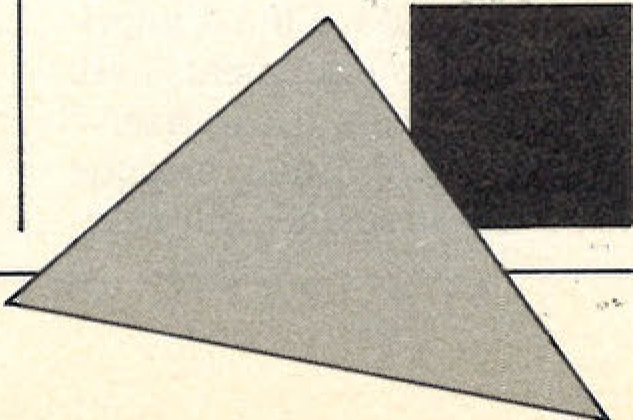
All of the IBM's national variant and graphics characters are included in each ImagePrint font

£üéâΓΠΔçɈëèÏΩìÄβÉæÆôΣòûộÿÖÜ¢¥₧ƒαí±úÑªº¿⌐¬½¼¡«»σ=

Génériс Cadd : la vraie Dao/Cao made in USA

Ce logiciel de dessin et conception assistés par ordinateur, le plus vendu aux Etats-Unis, est enfin disponible en France pour votre PC 1512. En raison de son rapport qualité/prix extrêmement performant, Généric Cadd a d'ores et déjà gagné la faveur des ingénieurs, des architectes, des électroniciens et d'autres professionnels qui utilisent habituellement le dessin. L'élément principal rendant ce logiciel très performant est surtout la fonctionnalité dûe à sa modularité totale. En effet, le module de base de Généric Cadd, commercialisé au prix de 1290 F HT, supporte la majorité des moniteurs, ainsi que la plupart des périphériques utilisés pour le graphisme. Mais là ne s'arrêtent pas les possibilités offertes par G.C. Une multitude de modules d'extension peuvent être ajoutés au logiciel de base, tel que Dot-Plot, qui permet, pour la modique somme de 325 F H.T. de sortir sur une centaine de types d'imprimantes matricielles les dessins de Généric.

Distribué par Infotech, 10, rue Saint Nicolas, 75012 Paris.

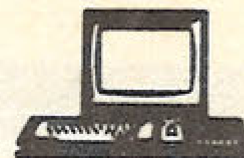


Xerox Ventura Publisher : la micro-édition à la portée de tous

Comme le dit si bien la documentation de ce logiciel, chacun peut être son propre éditeur maintenant. Ou presque... En effet, s'il est vrai que ce programme regorge de qualités multiples, son prix n'en demeure pas moins un certain obstacle : 7500 F. Mais ne soyons pas rabat-joie, puisque ce prix qui parait au prime abord très élevé, reste de très loin inférieur à tout ce qui se fait dans le genre.
Ventura Publisher comporte toutes les fonctions nécessaires pour mettre en forme aussi bien les petits textes (en-têtes, cartes de visite, bulletins, etc...) que les grands, où il innove avec une technique astucieuse consistant à chainer les textes et les graphiques dans une série de chapitres contrôlée par des programmes "style", complètement paramétrés par l'utilisateur. Vous ne craignez quasiment aucune limitation quant au choix du traitement de texte à utiliser, car VP peut accepter soit des textes créés sous Wordstar, Multimate, Wordperfect, etc... ainsi que les graphiques de Généric Cadd, Autocad, et bien d'autres encore, Xerox Ventura Publisher est distribué par Infotech.

JT Base : rien à jeter*...

La gamme JT sur PC, tout le monde connaît, tout au moins de nom, mais qui peut prétendre connaître la totalité des produits qu'elle propose ? De la simple gestion de fichiers au célèbre



Gem JT Base, sept produits, tous compatibles les uns par rapport aux autres et d'une simplicité d'utilisation rare.
Les logiciels JT Base sont tous disponibles sous MS-DOS et s'adaptent automatiquement à la configuration de l'ordinateur utilisé : taille de la mémoire centrale, disquette ou disque dur. Une imprimante est recommandée mais non obligatoire pour une bonne utilisation des logiciels. La gamme JT Base est distribuée par JT Diffusion.
* (NDLR : vous avez remarqué comme on est drôle ?)

Prodesign II le "dessinarchimécaningenitechniconcepteur"...

Présenté en avant première lors de Forum PC 87, ce logiciel de Dao, qui a fait son apparition sur le marché américain en 1984 a fait, depuis cette date plus de 25.000 adeptes. Ses références sont nombreuses et de choix, prenons-en pour preuve les sociétés ATT, Boeing, Nasa et Nestlé. Ce progiciel entièrement traduit en français est distribué par Batistem au prix défiant toute concurrence de 3950 F H.T.

Le Guide de référence technique du PC 1512 la révélation de Micro-Application



Comme son nom l'indique, il s'agit d'un recueil d'informations techniques, tout particulièrement reservée aux programmeurs avertis ou aux fanas de la "bidouille" en tous genres. En fait, ce guide se propose de vous faire connaître dans les moindres détails l'anatomie de la machine. Indispensable à toute personne avide de maîtriser pleinement son ordinateur, le guide de référence technique du PC 1512 (255 pages), est commercialisé par MA au prix de 249 F.

Birdy's : Flora et les autres...

Une gamme complète d'outils de bureau ayant la vocation première de répondre à tous les besoins. Flora, le leader de la marque, permet de gérer complètement des fichiers d'adresses avec des informations complémentaires. Ces fiches peuvent être créées directement ou être récupérées sur un autre fichier existant dans l'un quelconque des logiciels Birdy's. Outre les fonctions habituelles de gestion d'un fichier : création, modification, consultation et édition des listes, Flora permet la mise à jour et le "nettoyage" des fichiers en inventant la fonction "refonte" pour reclasser toute les fiches par ordre numérique sans tri.

Initial : le mode d'emploi de la bureautique...

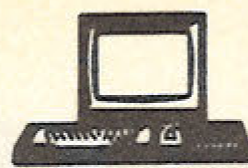
Non, il ne s'agit pas d'un livre, mais bien d'un logiciel qui se propose de vous former à l'utilisation des programmes de bureautique. Grâce à Initial, vous deviendrez tour à tour : efficace devant un ordinateur, productif dans votre travail et enfin décideur dans les choix bureautiques.
Au travers de six applications, telles que : utilisation du clavier, traitement de texte, etc..., sous trois mode d'utilisation : mode guidé (prise en charge de l'utilisateur par la machine), et autres, vous gagnerez vite du terrain face à la difficulté d'un apprentissage autodidactique. Initial est un produit ACT Informatique, distribué par Hatier.

Les progiciels pour le PC 1512 en direct d'Amstrad

Distribués en exclusivité par Amstrad France, Gestion LPC et Compta LPC (produits Axial Informatique), sont dédiés à l'utilisation du PC 1512, et permettent donc de ce fait d'exploiter pleinement les possibilités nombreuses de ce dernier.
Gestion LPC, commercialisé au prix de 4200 F H.T. est une progiciel intégré qui permet la gestion complète des entreprises. Il comprend un module de gestion commerciale de manière à s'adapter aux particularités des PME, PMI, une gestion de stock, une comptabilité auxiliaire clients et fournisseurs, une comptabilité générale et enfin, une comptabilité budgétaire et analytique par section.
Compta LPC, qui comme son nom l'indique, est un progiciel de comptabilité générale tout spécialement adapté aux besoins des PME et PMI françaises, est quant à lui commercialisé au prix de 950 F HT.
Il est à noter que le cumul de l'utilisation des deux progiciels précités est tout à fait possible, le prix de gestion LPC se voyant, dans cette configuration, diminué de 950 F.

MT 910 : la laser Mannesman

Qui ne rêve aujourd'hui d'imprimer ses propres documents avec la qualité que suppose le laser ? Le rêve devient donc presque réalité avant la sortie sur le marché de la Mannesmann Tally 910 pour un prix de 32400 F HT. La MT 910 dispose à l'origine de trois standards de caractères résidants, avec la possibilité de ra-



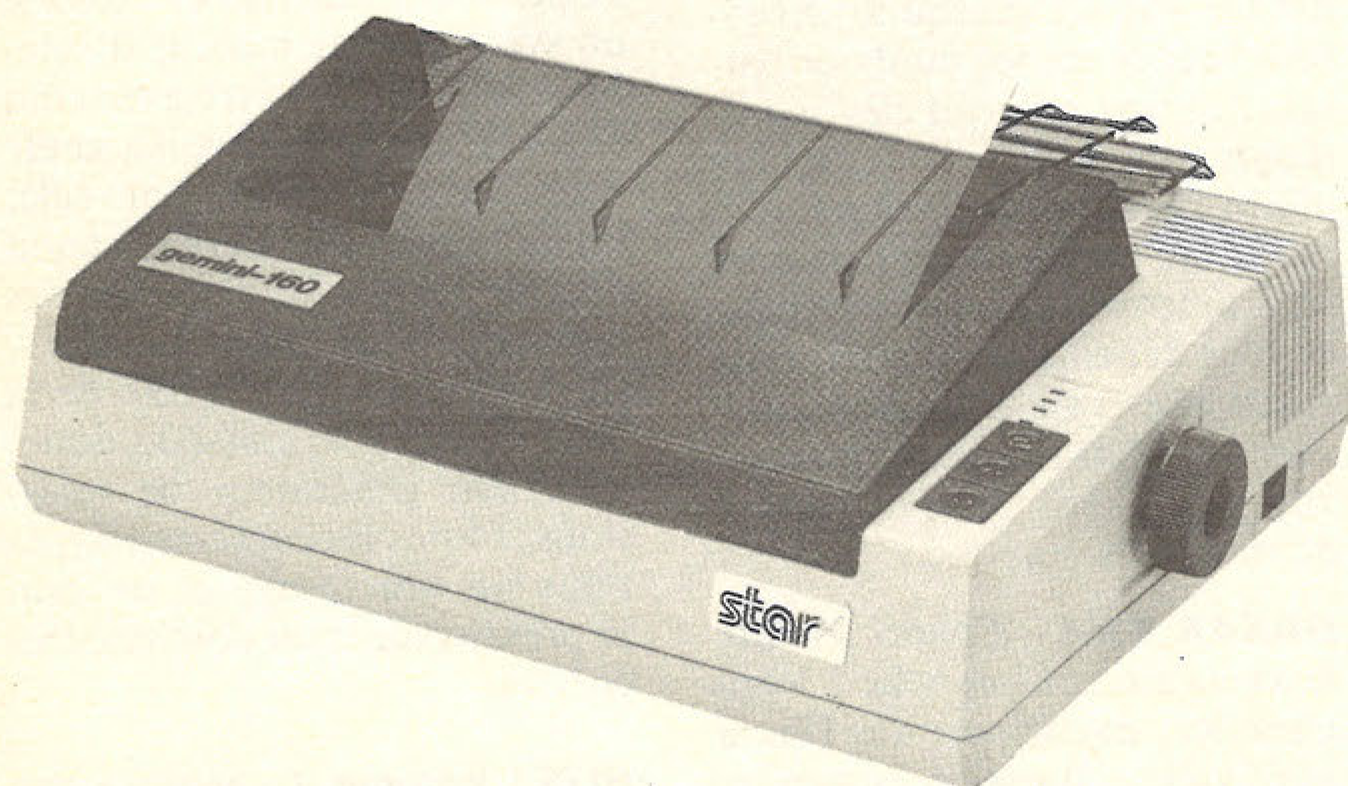
jouter deux cartouches de 3 fontes chacune, par un processus de téléchargement. Conçue comme un véritable ordinateur à elle seule, cette imprimante est pourvue d'une mémoire de 512 Ko extensible à 1,5 Mo. Mais le grand "must" de cette machine déjà révolutionnaire, reste la possibilité ultérieure de connecter quatre micro ordinateurs en même temps sur les 4 ports série prévus à cet effet, et permettant donc de faire de cette imprimante la plaque tournante d'un réseau multi-utilisateurs.

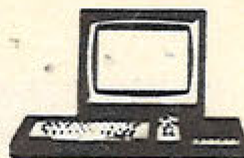
Epistole PC junior plus proche de Lotus 123

Ce logiciel de traitement de texte made in Opium est enfin ramené à la norme des prix Amstrad. En effet entièrement compatible avec son aîné Epistole PC Version 2, et pouvant recueillir les fichiers WK1 et WKS issus de Lotus 123, Epistole PC Junior est commercialisé au prix de 990 F HT. Un véritable cadeau...

Imprimante Gemini 160 a star is born...

La Star Gemini 160, distribué par Hengstler, devrait faire bouger le monde de l'impression. Dotée d'une vitesse d'impression de 160 caractères par seconde, extensible à 200 cps dans les espaces vides, d'une mémoire tampon de 8 Ko ainsi que d'une impression graphique entièrement compatible PC, cette petite imprimante sera aussi à l'aise raccordée à un PC qu'à un CPC Amstrad. Enfin donc, la véritable imprimante à tout faire....



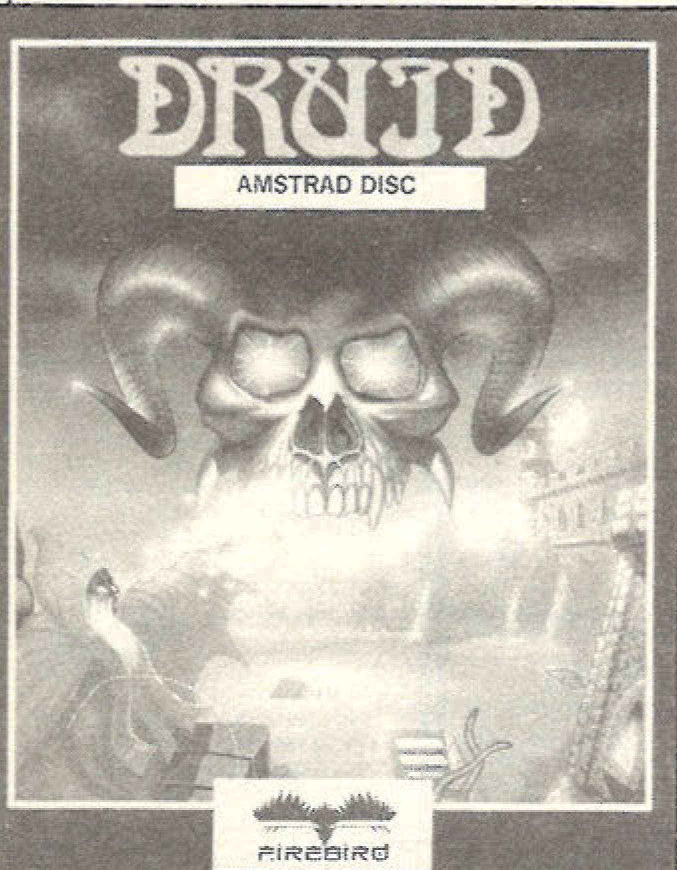


GÉREZ VOS CAGNOTTES

Comme d'habitude, voici un aperçu de l'actualité logicielle présente ou à venir. A remarquer que les éditeurs se penchent sérieusement sur la création de jeux pour PC et compatibles. Sinon, la nouvelle année commence avec une foule de nouveautés... Même en planifiant bien vos achats et investissements informatiques, la fin de mois risque d'être dure !!

ARRIVÉS

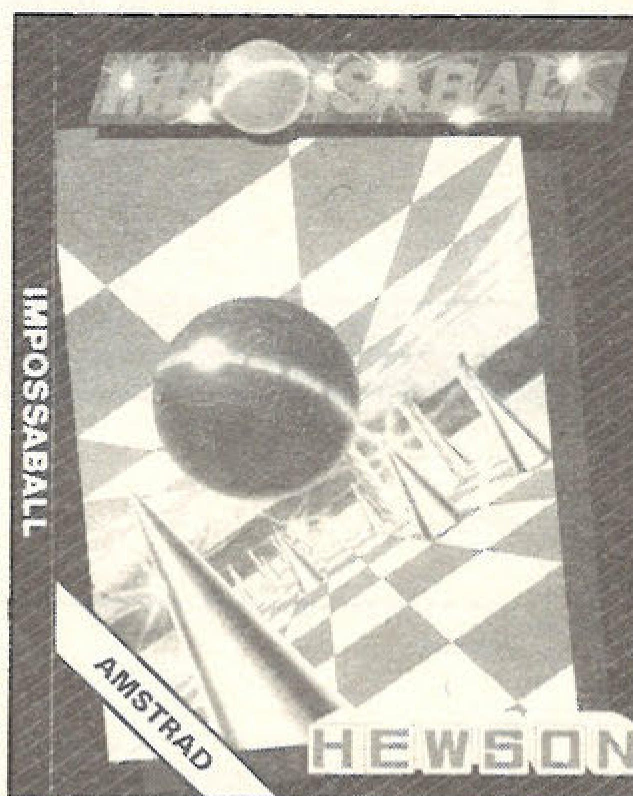
***DRUID** - Firebird.* Jusqu'à l'arrivée de quatre princes démoniaques, par la grille interstellaire, Bien et Mal arrivaient à s'équilibrer dans un état de paix durable. Cette arrivée inopportune modifie radicalement cet équilibre - précaire - des forces et c'est à vous, dernier d'une grande lignée de druides, qu'échoie la lourde responsabilité d'enrayer les pouvoirs des quatre Princes et de les renvoyer à jamais d'où ils sont venus...



Tâche ingrate, puisqu'il vous faudra faire appel à toute votre magie pour traquer les méchants dans les recoins du château. Heureusement, vos prévoyants ancêtres avaient disséminé dans celui-ci bon nombre de maléfices enfouis dans des coffres qu'il vous faudra malgré tout découvrir... Allez, les honneurs du triomphe n'attendent plus que vous, à moins que cette aventure/arcade n'ait raison de vos nerfs ou de votre vie...

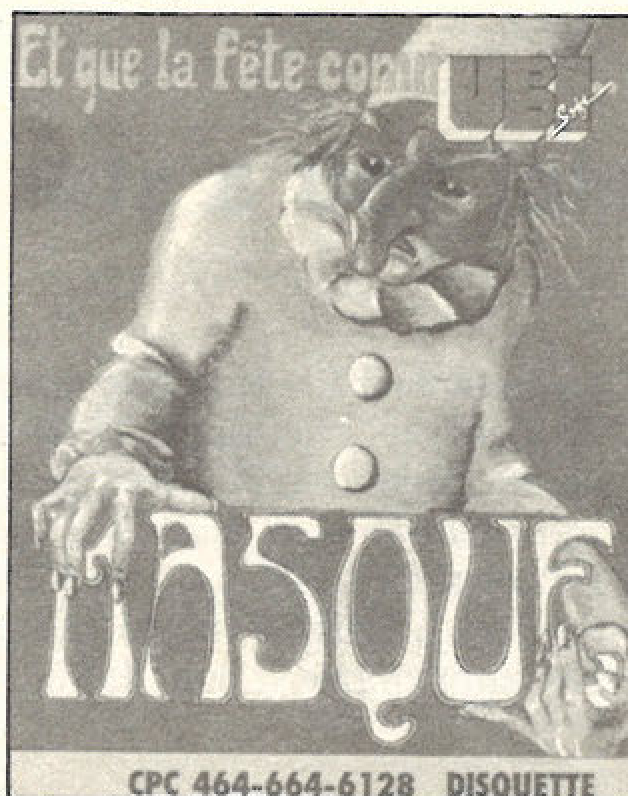
***STARTRIKE II** - Firebird.* Vous serez aux commandes du dernier vaisseau de la flotte de la fédération stellaire : le Startrike II. Hyper sophistiqué, vous devrez l'engager dans un ultime combat pour empêcher des hordes d'envahisseurs de conquérir les vingt-deux planètes de votre système. Vous aurez donc besoin de tout votre courage et de l'appareillage de votre Startrike II : canons lasers, champs de forces, ordinateur de combats, pour triompher de vos ennemis dans un combat aérien très rapide. Les graphismes en 3 dimensions et aux surfaces colorées vous donnent vraiment l'impression de participer à un combat réel. Nerfs fragiles s'abstenir.

***IMPOSSABALL** - Hewson.* Jeu de mot et jeu de balle ! En changeant une lettre et en prononçant "à l'anglaise", cela donne en traduction : "impossible". Dans ce jeu d'arcade et de réflexes, vous devrez, en temps limité, faire rebondir une balle dans un corridor en la guidant afin



qu'elle touche certains obstacles et qu'elle en évite les autres... Pointes métalliques, champs de plasma, éclairs de feu autant d'éléments que vous rencontrerez dans ce jeu qui allie vitesse et dextérité. Les graphismes sont superbes et l'animation très réussie. En prime, des bruitages sur trois voies. Un bon jeu d'adresse pour se calmer les nerfs...

***MASQUE** - Ubi Soft.* Suspens et mystères sur fond de Carnaval à Venise. Arriverez-vous à élucider cette sombre affaire et retrouver, pour la venger, l'assassin de votre femme ? Comme le crime parfait n'existe pas, vous avez entrevu le visage du meurtrier. Par chance, pour lui, ses traits demeurent mystérieux et son masque s'est fondu dans la foule du Carnaval de Venise...



Questionnez, fouillez, dialoguez avec les différents protagonises de cette histoire pour arriver à mettre bas les masques. Aventure/arcade menée tambour battant, ce jeu reprend des ingrédients qui ont fait le succès d'Ubi : graphismes soignés, icônes... De nombreux indicateurs vous aideront dans votre enquête et vous dépendrez de nombreux paramètres : vie, crédibilité, nervosité... Mais rappelez-vous que vous serez sans cesse en danger de mort ! A suivre...

***DAKAR 4×4** - Coktel Vision.* L'aventure vous appelle ? Vous aimeriez participer au Dakar mais voilà... question budget, ce n'est pas cela... Qu'à cela ne tienne ! Coktel Vision a pensé à ceux qui veulent participer au Paris-Dakar tranquillement installé dans un bon fauteuil. Dans Dakar 4×4, vous vous retrouverez au volant d'un bolide qu'il vous faudra piloter avec dextérité sur des pistes pas vraiment pratiquables. Surveillez bien dans votre rétroviseur les concurrents, rétrogradez, prenez un raccourci. Vous pourrez suivre et comparer votre avance (ou retard) sur vos adversaires grâce à la carte affichée à côté du cockpit. Mais courir n'est pas tout, encore vous faudra-t-il vous occuper un peu d'intendance et déterminer avant chaque départ vos réserves de nourriture et vérifier votre stock de pièces détachées. Bon voyage !

***M'ENFIN** - Ubi Soft.* Aïe, aïe, aïe ! Le gaffophone (l'instrument de "musique" préféré de Gaston et la hantise de toute la société Dupuis) a été saboté pendant la nuit... Gaston Lagaffe, personnage créé par Fanquin, part à la recherche du coupable... et bien sûr tout serait simple si Gaston n'était pas aussi gaffeur et l'abominable Longtarin (agent chargé de l'enquête) aussi belliqueux... M'enfin ! Mi-jeu de société inspiré du Cluedo, mi-aventure, ce logiciel très graphique et très coloré vous emmenera dans l'univers des BD de Franquin et du journal Spirou. Gaston découvrira-t-il l'assassin de son précieux Gaffophone ? C'est vous qui le déterminerez...

***SYSTÈME EXPERT** - Loriciels.* Cela faisait un petit moment que Loriciels ne nous avait pas proposé d'utilitaire. Système Expert est, comme son nom l'indique, un programme qui vous permettra d'accéder à l'intelligence artificielle. Puissant, il utilise le principe des fenêtres et exploite un système avec moteur d'inférence d'ordre 1. Livré avec cinq bases de connaissance, il accepte jusqu'à trois variables par règle, le chaînage avant, la vérification d'hypothèses avec détection des contradictions et négations, l'interrogation par critère de la base de faits. Il possède donc, avec son générateur de questions, toutes les caractéristiques pour un bon usage et un bon apprentissage d'un domaine très en vue.

***HITS ! Volume 1** - Melbourne House.* Dans la ronde des compilations, voici un nouveau venu : Hits ! Traduisez : "ceux qui ont bien marché". Ainsi, selon le principe de la compilation, vous pourrez retrouver sur un seul et même support quatre "hits", quatre jeux ayant en leur temps (et il n'y a pas si longtemps) occupé les hauts des classements. Il s'agit de "The Way of The Exploding Fist, "Redhawk", "Rock'n'Wrestle" et "Starion". C'est donc tout un éventail du genre qui vous est

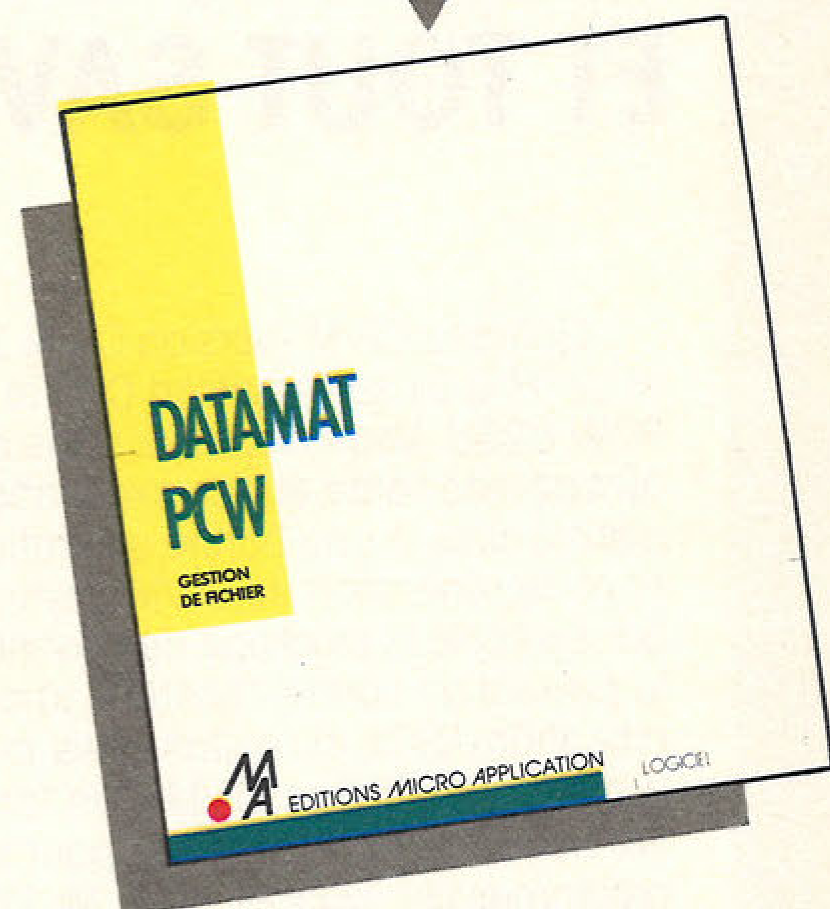
suite page 23

LIVRES ET LOGICIELS MICRO APPLICATION :

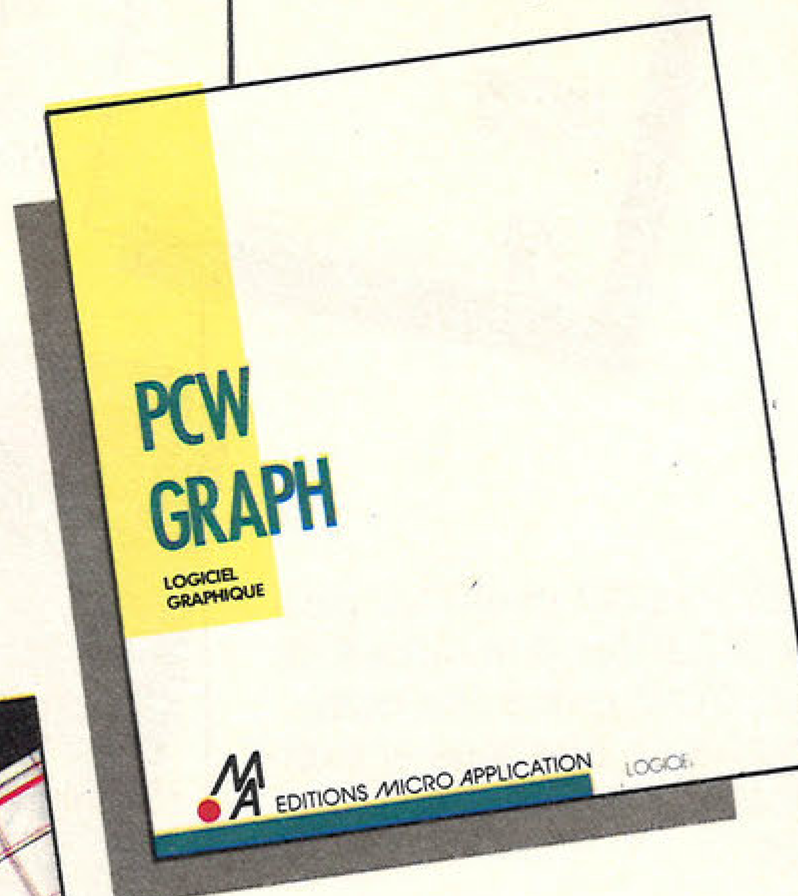
SAVOIR ET PERFORMANCES.

Votre Amstrad à plein régime

Simple d'utilisation grâce à son système de saisie et ses touches de fonction définissables, DATAMAT PCW vous assure de par son système de recherche et ses méthodes d'accès sophistiquées, une gestion rapide et efficace de vos données. Sa puissance de programmation vous permet de relier différents formulaires, d'effectuer des calculs arithmétiques, et d'utiliser 9 pages écran par fichier. (Réf. : AM 316). **590 FRANCS.**

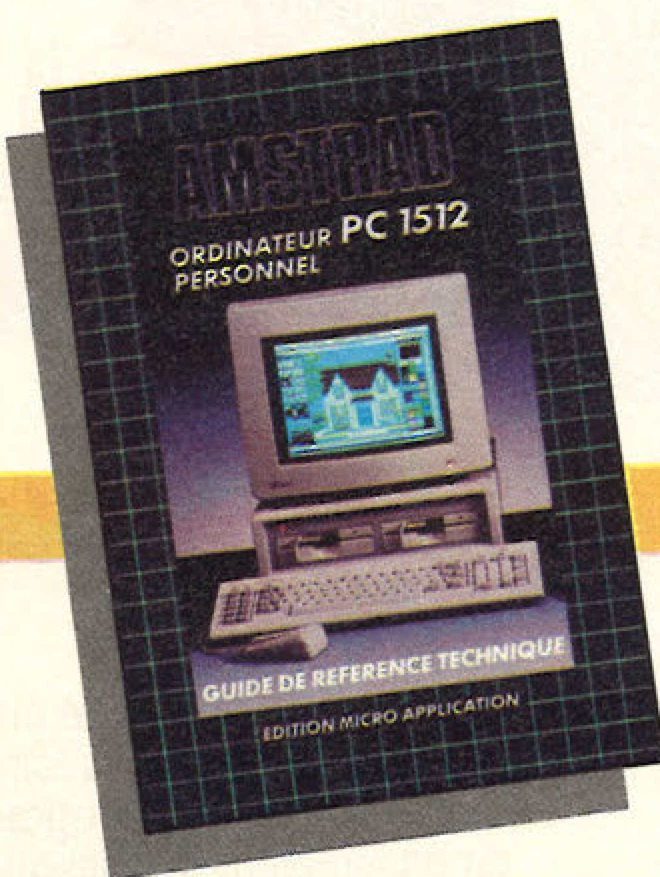


Spécialement conçu pour votre PCW, ce logiciel graphique vous permet d'exploiter de façon optimale les capacités de votre machine. Créez des histogrammes de présentations variées, visualisez et synthétisez les résultats de vos applications ou des logiciels que vous utilisez. Ainsi par exemple, vous est-il possible d'afficher simultanément 4 représentations graphiques d'un tableau créé sur MULTIPLAN. (Réf. : AM 315). **395 FRANCS.**

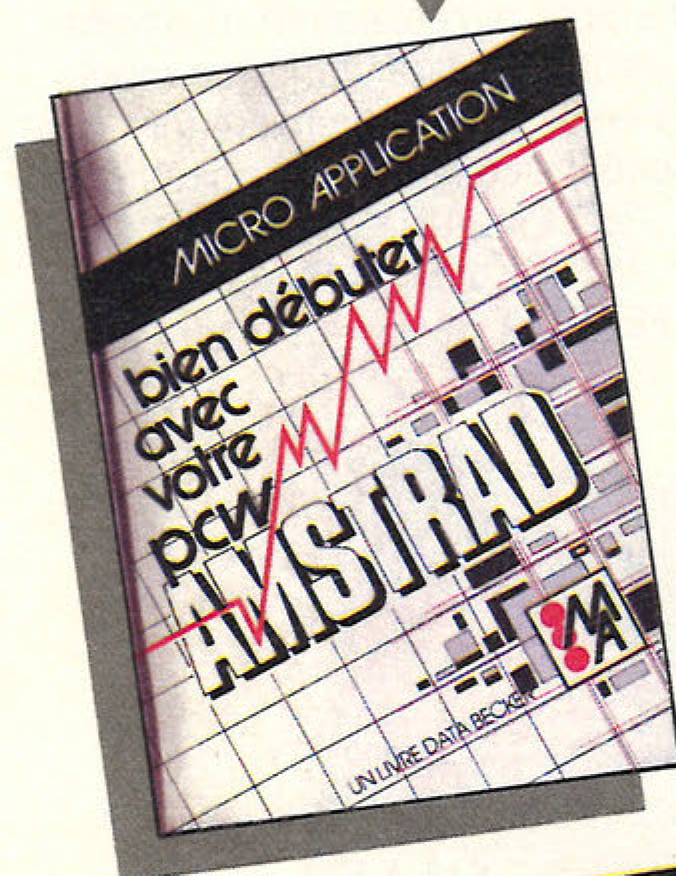


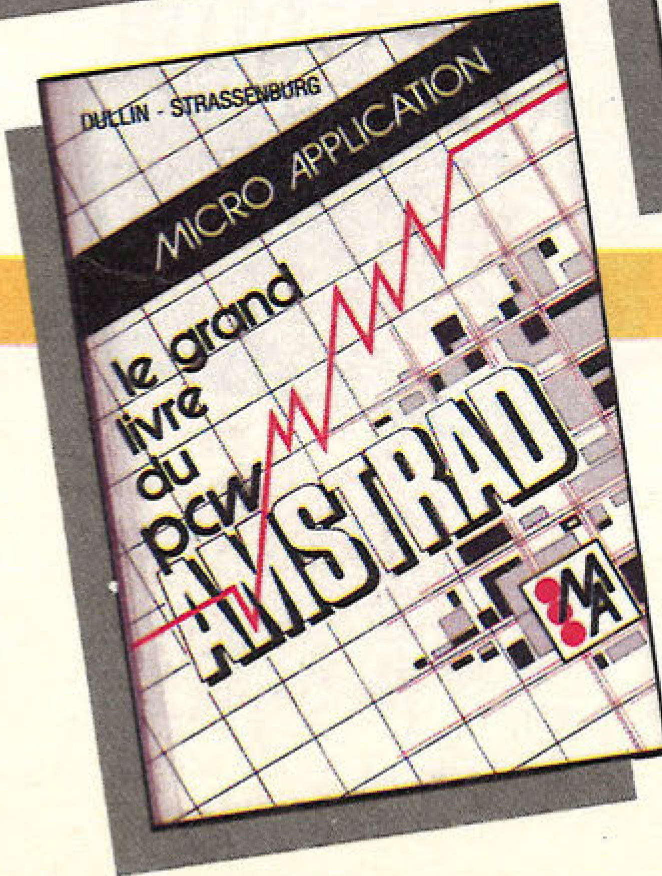
LE GUIDE DE RÉFÉRENCE TECHNIQUE DU PC 1512

MICRO APPLICATION présente le guide officiel de référence technique d'AMSTRAD. Ce guide a été spécialement écrit par l'équipe de développement d'AMSTRAD INTERNATIONAL. Il vous dévoile toutes les caractéristiques de votre PC 1512, et vous fournit toutes les informations nécessaires à une programmation poussée : organisation de la mémoire, DMA, interruptions systèmes, contrôleur VDU couleur alpha/graphique, FDC, port sériel RS 232 C, port parallèle d'imprimante, interfaces et connexions, interruptions ROS, RAM non volatile... (Réf. : ML 175). **249 FRANCS.**



Vous qui venez d'acquérir un Amstrad PCW, qui voulez à coup sûr réussir vos débuts sur cette machine, et tirer rapidement le meilleur de ses capacités, voici l'ouvrage idéal et indispensable. Vous découvrirez pas à pas le puissant traitement de texte LOCOSCRIPT, le système d'exploitation CP/M, puis la programmation sous BASIC MALLARD, et l'utilisation de DR LOGO. (Réf. : ML164). **129 FRANCS.**





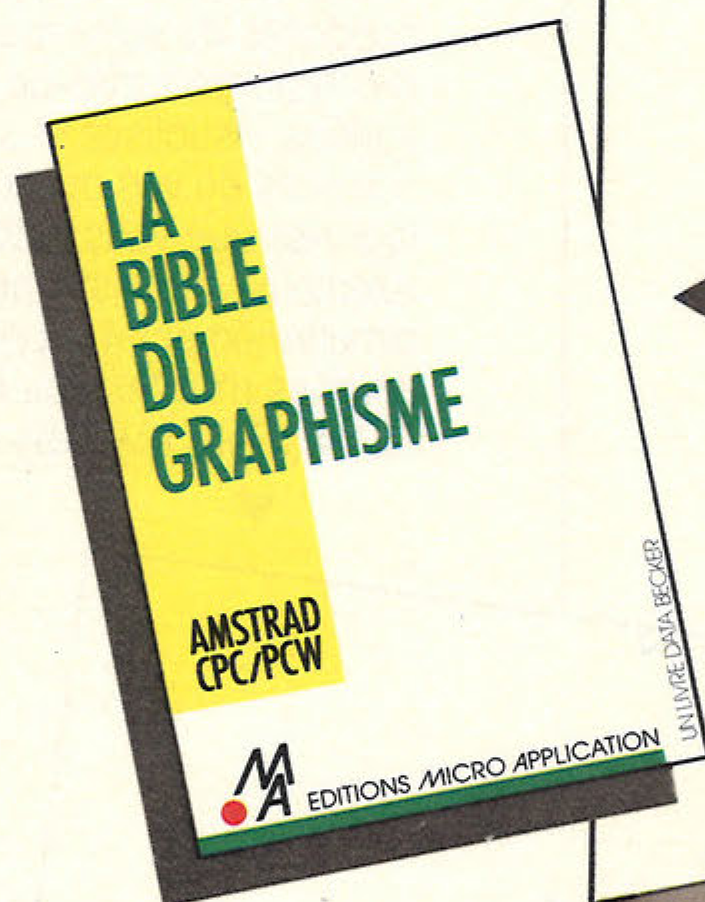
Voici l'outil indispensable pour les débutants et un "must" pour l'utilisateur professionnel. Ce livre, clair et complet, regroupe notamment toutes les possibilités du PCW, et répond à vos différentes attentes. Il solutionne avec efficacité tous les problèmes de programmation et d'utilisation du PCW. (Réf. : ML 165). **179 FRANCS.**



C PC / PCW : MAITRISER LE LOGO, COMPRENDRE LE GSX, ET TOUT SAVOIR SUR CP/M.

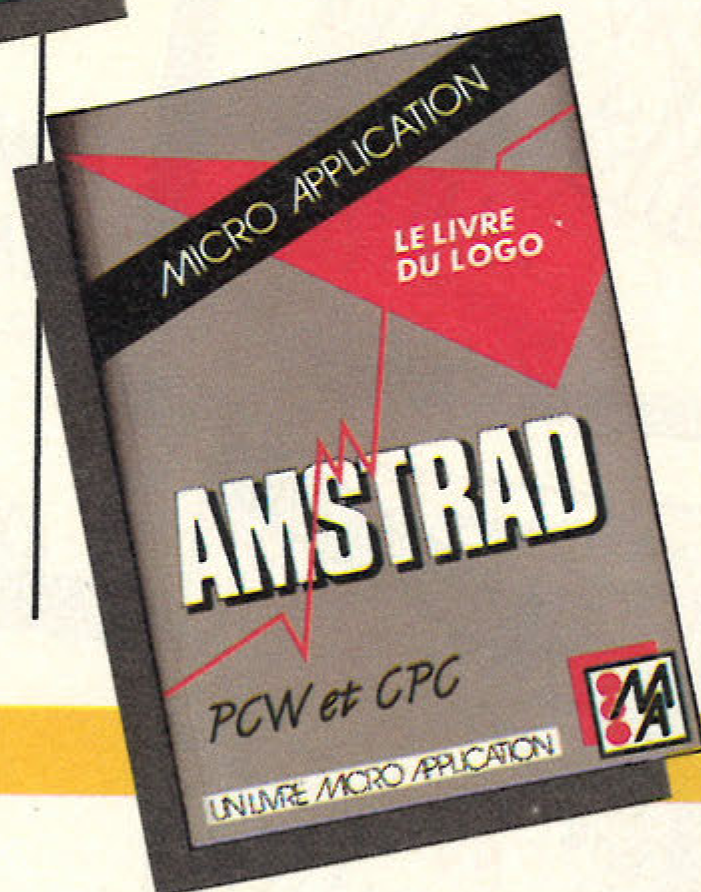
Maîtrisez CP/M (version CP/M 2.2 et CP/M 3.0) sur Amstrad CPC et PCW 8256. Vous disposez dans cet ouvrage de l'aide et des explications nécessaires à une bonne utilisation et compréhension de CP/M, comme par exemple le stockage des données, la protection contre l'écriture, la codification ASCII, la maîtrise des programmes utilitaires CP/M et le fonctionnement même de CP/M pour les programmeurs avancés. (Réf. : ML 128). **149 FRANCS.** ▶





◀ TOUT SUR LE GSX. Ce livre est un must. Tout sur le graphisme sur CPC et PCW. Vous y trouverez notamment : programmation d'un logiciel PAINT, graphismes de gestion (histogrammes...), graphismes vectorisés, fonctionnement et réalisation d'un light pen, graphismes en langage machine. Et enfin, pour la première fois, des explications complètes et claires sur le GSX. (Réf. : ML 181). **199 FRANCS.** (Réf : ML 281 avec disquette). **299 FRANCS.**

Maîtrisez le LOGO et utilisez pleinement les capacités graphiques de votre CPC ou PCW, grâce aux nombreux exemples, illustrations et exercices proposés. (Réf. : ML 162). **149 FRANCS.** ▶



L ES "MUST" SUR CPC.

Tout connaître sur CPC 6128. Analyse du système d'exploitation du processeur, le GATE ARRAY, le contrôleur vidéo, le 8255, le chip sonore, les interfaces... Comprend un désassembleur, les points d'entrée des routines commentés de l'interpréteur et du système d'exploitation. Le livre de référence. (Réf. : ML 146). **199 FRANCS.** ▼



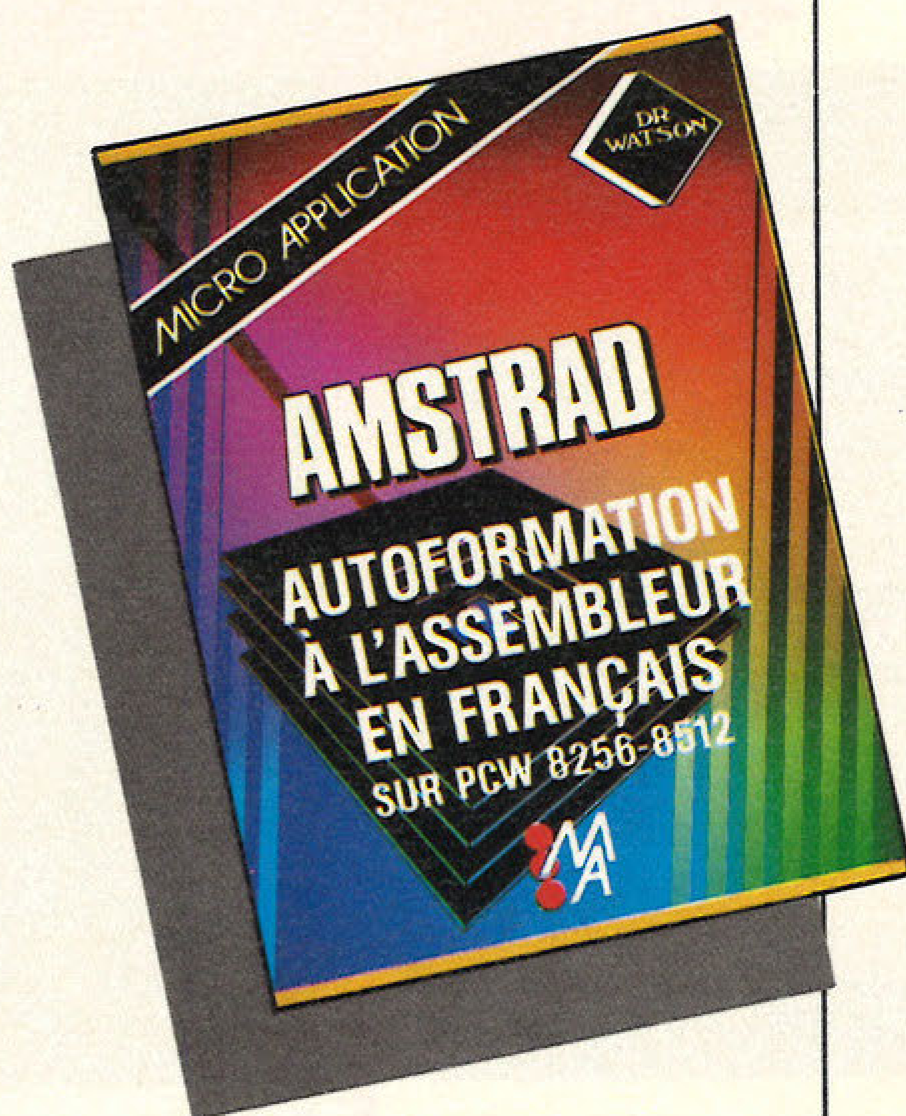


▲ Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le BASIC. Des bases de programmation en assembleur à l'utilisation des routines systèmes, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programme assembleur, moniteur et désassembleur. (Réf. : ML 123). **129 FRANCS.**



C'est la solution bureautique complète sur CPC. Ce package regroupe trois logiciels de haute qualité (TEXTOMAT : traitement de texte, DATAMAT : gestion de fichiers, CALCUMAT : tableur graphique) complémentaires et homogènes qui vous permettent de traiter efficacement toutes vos tâches de bureau. Les trois logiciels pouvant s'échanger leurs données, les possibilités offertes par LA SOLUTION sont très vastes (mailing...). (Réf. : AM 313). **950 FRANCS.**

UN LIVRE + UN LOGICIEL. Ce livre permet au novice de maîtriser la programmation du Z 80 grâce à la méthode efficace du Dr Watson. De nombreux exemples illustrent les différentes étapes, et des exercices (les solutions sont fournies) testent la compréhension et peuvent être directement essayés avec le logiciel. Ce logiciel est composé d'un assembleur, d'un désassembleur et d'un programme d'exemples. Avec l'assembleur créez des programmes en langage machine pouvant être utilisés directement sous CP/M. (Réf. : ML 426). **295 FRANCS.**



Tout sur la programmation et la gestion des accès disque avec le CPC 6128, CPC 464 et le FLOPPY DDI-1. Ce livre vous fournit de nombreuses informations et de précieux conseils ainsi que les listings d'utilitaires ultra-performants comme un MONITEUR DISQUE, une GESTION DES FICHIERS RELATIFS..., le listing du DOS commenté, la description électronique de l'appareil et une gestion de fichiers complète. De nombreux exemples accompagent chaque chapitre. (Réf. : ML 127). **149 FRANCS.** (Réf. : ML 227 avec disquette). **269 FRANCS.**



TRUCS ET ASTUCES

C'est le livre que tout utilisateur de CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphismes, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichiers, éditeur de textes et de sons...). (Réf. : ML 112). **149 FRANCS.**

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR

Absolument tout sur le CPC 464. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC. Organisation de la mémoire, contrôleur vidéo, interfaces, interpréteur et toute la ROM DÉSASSEMBLÉE et COMMENTÉE sont quelques-uns des thèmes de cet ouvrage. (Réf. : ML 122). **249 FRANCS.**

COMMUNICATIONS, MODEM ET MINITEL SUR AMSTRAD CPC

Un Amstrad, un téléphone, un modem : la combinaison gagnante pour entrer dans la télématique. Aspect théorique : fonctionnement d'une interface RS 232, norme Vidéotex, description du fonctionnement du Minitel. Aspect pratique : description d'une interface série, d'un modem et d'une interface RS 232/Minitel. Cet ouvrage est également d'une grande utilité aux utilisateurs de PCW. (Réf. : ML 151). **149 FRANCS.**

BIEN DÉBUTER AVEC VOTRE CPC 6128

Ce livre s'adresse à ceux qui débutent avec le CPC 6128. Tout est clairement expliqué aussi bien pour le matériel que pour le logiciel. Une fois votre machine bien en main, vous pourrez vous attaquer au BASIC et vous servir de l'utilitaire de gestion d'adresses proposé. (Réf. : ML 145). **99 FRANCS.**

TRUCS ET ASTUCES II

Tirez le maximum des possibilités de votre CPC 464 ou 6128 grâce à cet ouvrage. Vous y trouverez : un générateur de menus, un générateur de masques, des aides à la programmation (DUMP), l'utilisation des routines systèmes et des astuces de programmation. (Réf. : ML 147). **129 FRANCS.**

MA L'ÉNERGIE MICRO

RÉF.	DESIGNATION	QUANT.	PRIX
		TOTAL T.T.C.	

☐ Mandat ☐ Chèque ☐ CCP

Libellez vos chèques à l'ordre de Micro-Application

Nom, Prénom ______________________

____

Adresse ______________________

Ville ______________________

______________ Code Postal ______________

MICRO APPLICATION
13, RUE SAINTE-CECILE
75009 PARIS - (1) 47.70.32.44

☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Date d'expiration :

20 F de frais d'envoi ou 40 F pour envoi recommandé

Date et signature

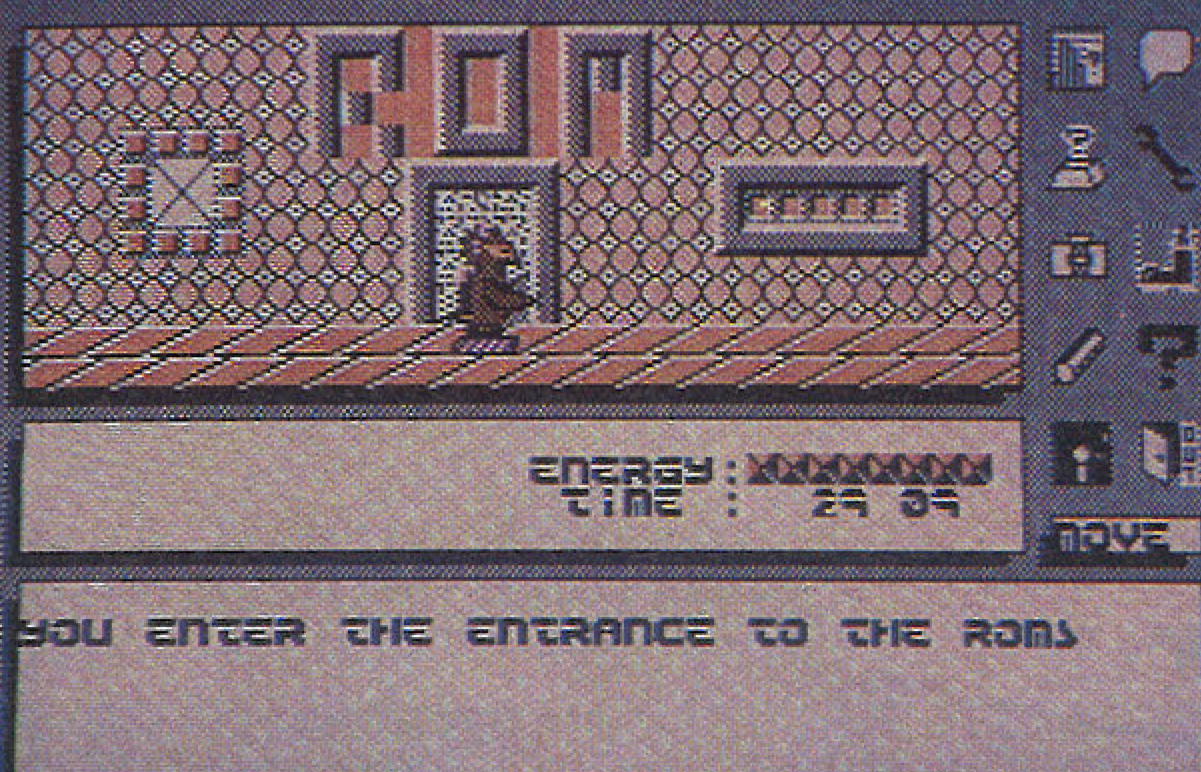
AMS - 3/87

ICON JON

Éditeur : Mirrorsoft
Genre : aventure
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★★★

OPÉRATION NÉMO

Éditeur : Coktel Vision
Genre : wargame
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★★





La première chose à faire, avant d'entamer l'aventure, c'est de tourner le potentiomètre du son à zéro et cela le plus vite possible ! L'auteur a cru bon d'accompagner son jeu d'une musique permanente. Pourquoi pas ! Il a choisi le quatrième mouvement de la neuvième symphonie de Beethoven. Ah ! c'est beau ! Oui, mais quand c'est mal programmé et en boucle, bonjour la folie ! Le son est coupé ? Voyons le scénario. Il était une fois un petit sprite qui en avait marre de ne pas vivre libre. Il se disait : « Pourquoi suis-je obligé de rester prisonnier de l'ordinateur ? » Et il décida de s'évader. Comment ? Mais avec votre aide, bien entendu ! Vous voilà donc aux commandes d'une petite chose à roulettes qui vous permettra de visiter les RAMS, ROMS, microprocesseur et tout ce qui se trouve sous le capot de votre jolie bécane. Une idée originale, donc, et bien réalisée dans l'ensemble. L'écran se divise en quatre fenêtres : une pour l'animation (très simple), une pour les informations, une autre pour les objets ramassés et la dernière pour les icônes, comme sur le grand Mac ou sur l'Atari. Car le jeu est géré dans son ensemble par ces icônes. Avec votre joystick, vous choisissez l'une des dix options proposées par les dix petits dessins. Quand vous validez, avec le bouton "feu", une fenêtre se superpose aux autres pour vous proposer un menu dans lequel vous choisissez une autre option, toujours au moyen de la manette de jeu. Mais que nous propose-t-on ? Les possibilités sont intéressantes. Nous pouvons parler avec les octets, manipuler des objets, écrire des observations sur un carnet de notes, etc.

Pour les anglophones uniquement

Icon Jon est un jeu d'aventure original qui ne se signale pas par son animation (très élémentaire) mais par sa richesse de possibilités. Il n'est pas question d'y jouer sans connaître l'anglais.

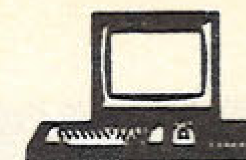
La guerre est déclarée

Et, comme toujours, c'est à vous que revient l'honneur de sauver votre patrie ! Vous êtes le héros des temps modernes, un commandant qui n'a peur de rien et qui accepte l'OPÉRATION NÉMO, avec toute la bravoure du combattant et la fermeté du chef militaire. Quand, au garde-à-vous devant votre Amiral, les yeux fixés sur la ligne bleu des Vosges, vous avez écouté ses ordres, vous n'avez pas sourcillé ! Même lorsqu'il vous a dit, la voix un peu chevrotante (c'est qu'il en a déjà vu, l'Amiral !) : "Ce sera dur, Commandant !" Même à ce moment-là, vous n'avez pas eu peur. Vous avez répondu simplement : "Affirmatif !" Et vous êtes parti, toujours au garde-à-vous pour mieux supporter l'énorme tâche qui sera désormais la vôtre. Vous êtes commandant du porte-avions le "Démoniaque" et, avant toute mission, vous devez "faire les courses".
— "Vous me mettrez vingt hélicos, heu... disons cinquante soldats, autant d'avions, disons... soixante-dix obus. Vous avez des bonnes mines ? Alors mettez m'en... Oh oui ! quatre-vingt, allez ! Ce n'est pas toujours marrant d'être commandant, il ne faut pas se tromper sur les commissions !

Une guerre d'action !

Vous l'avez compris, "OPÉRATION NÉMO" est un War Game, mais un War Game d'action, comme le précise la notice. Quand votre bâtiment est plein d'armes et de soldats, vous choisissez un combat, au moyen d'un curseur que vous baladez sur une carte. Ensuite, vous affrontez l'ennemi sur le terrain ou dans les airs, selon le type de combat. L'ensemble demande réflexe et stratégie. La réalisation reste correcte, si l'on oublie le son, trop élémentaire, et l'explosion des avions qui aurait pu être soignée davantage.

Patrick Yoann



suite de la page 18
proposé : arts martiaux, aventure/arcade, simulation sportive et jeu d'arcade. De quoi trouver son bonheur !...

***HAWAII** - Excalibur.* Surprenant, ce logiciel d'Excalibur. Il s'agit, en effet, d'une aventure dans laquelle vous devrez vous débarrasser d'un patron encombrant pour assouvir vos vieux rêves de voyages sous le soleil des Tropiques. Absolument immorale cette aventure graphique a au moins le privilège d'être très originale. Saurez-vous échapper à la tyrannie de votre patron et arriver à la solution d'une aventure délirante et remplie de clins d'œil "à la Gotlieb" ? Les fanas de BD risquent de bien apprécier !!

***Faial** - Excalibur.* Mi-jeu de rôles, mi-aventure graphique, Faial s'inspire d'un des livres de la collection "Ce livre dont vous êtes le Héros". Selon que vous mettrez votre épée au service du Roi, du Baron ou encore du Mage, vous vivrez avec Faial trois aventures totalement différentes. Très graphique, ce jeu de rôle a vraiment de quoi séduire les plus réfractaires.

***JAIL BREAK** - Konami.* Evasion à la prison centrale ! Les prisonniers mutinés ont pris le gouverneur en otage et c'est à vous qu'il revient de le libérer et de protéger les honnêtes citoyens. Tous les évadés sont des criminels endurcis, dangereux et armés. Attention de ne pas vous faire descendre, ils n'hésiteront pas à tirer sur vous ! Concrètement, vous aurez à guider un policier le long d'une rue où sifflent les balles, et à libérer le plus possible d'otages. Pour cela vous disposerez d'armes mortelles et votre arsenal s'accroîtra au fur et à mesure de votre avance. Un bon jeu d'arcade sur le thème des bons et des méchants... Pour CPC.

***STARGLIDER** - Rainbird.* Vous êtes le commandant en chef du dernier chasseur air/terre de Novenia. Candidat, comme toujours au suicide et missions désespérées, vous aurez, en utilisant le faible armement à votre disposition à combattre une foule d'ennemis mal intentionnés. Jeu d'arcade en 3D avec affichage des ennemis sous forme de représentation "vectorielle", Starglider est superbement présenté dans un coffret contenant une nouvelle de soixante-quatre pages, un manuel d'entraînement au vol, un poster de votre vaisseau spatial et un résumé des principales commandes. Bon jeu, superbes graphismes et luxueuse présentation. Bientôt sur vos écrans ? Pour CPC.
NB : il existe une version au manuel francisé.

***KENTILLA** - Mastertronics.* Kentilla est une aventure graphique et textes, dans laquelle vous devrez collecter des objets qui vous serviront à aller plus avant, et où vous pourrez parler aux autres personnages et devrez examiner différents lieux.
Seul petit problème apparent : être un angliscite pratiquant. En effet, la partie texte est anglaise.. Les aventuriers impénitents devraient y trouver du plaisir, surtout lorsque vous saurez que ce logiciel est vendu 29,90 F... (Pour CPC).

***FLYSPY** - Mastertronics.* Jeu d'arcade "style Sorcery", vous devrez parcourir différents tableaux en collectant différents objets et en évitant les pièges qui vous guettent. Téléportation, savant fou ; tout pour faire un bon logiciel vendu également 29,90 F (Pour CPC).

***NINJA** - Mastertronics/USA Entertainment.* Toujours seul, le Ninja progresse dans un pays mortel. Sa mission est de secourir et délivrer le princesse Di-Di prisonnière au Palais des Perles. Pour vous aider dans ce jeu de combats où la connaissance des Arts Martiaux vous sera d'une grande utilité, vous aurez à votre disposition toute une collection d'armes : étoiles, poignards... A vous maintenant d'en faire bon usage et de mener à bien votre mission en triomphant de tous vos adversaires. A noter, le prix

RESULTATS DES CONCOURS

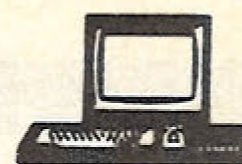
Concours US-Gold Micromania Amstrad Magazine

1er Prix : Patrick Levy, Noisy le Grand.
2e prix : Alain Delevaque, Auxi le Chateau
Du 3e au 25e Prix :
Emmanuel Nodin, Pompey
Thierry Cailletet, Ormesson
Nicolas Mathey, St Laurent S/S
Philippe Weibel, Grenoble
Gérard Brouillet, Roullet sur Estephe
Nicolas Louis, St Raphael
Frédéric Colas, Aubone
Christophe Nassiet, Grenoble
Patrick Putaggio, La Ferté St-Aubin
Thierry Ciarallo, Levelay
Patrick Charton, Thaon les Vosges
Sébastien Abric, Quissac
Pierre Bessero, Brest
Christophe Hadid, Nouzonville
Richard Peyre, Limoges
Hervé Prisciandaro, Sollies Pont
Lionel Lina Peireira, Orléans
Emmanuel Proot, St Gely du Fesc
thibaut David, Aubagne
Didier Chesnet, Rouen
Dominique Verjet, Ailly s/Somme
Régis Plaquet, Vermand
Romaric Deville, Charleville Meziere

PS : c'est la débandade à la rédaction : Tout le monde est malade ! Vous ne me croyez pas et pourtant c'est vrai. Conclusion : pas de panique vous recevrez vos lots mais d'ici environ trois semaines. Vous ne nous en voulez pas trop ? Merci !

Concours Ere Informatique

Grange B., Grenoble
Heuze J.P., Rennes
Adeline Christel, Mesnil st-Denis
Alban Mussi, Vanves
Bonte Frédéric, Noyon
Deloye Nathalie, Champagney
Brunet Emmanuel, Neuilly sur Seine
Viot Sébastien, Revin
Chaveau Eric, Nancy
Canard J.M. Maurepas Village
Saintagne Christophe, Poissy
Pasquier Fabrice, Poissy
Guedache Stéphane, Paris
Laiadoui Faudel, Beauvais
Goncalves Fernand, Beauvais
Cavanelle J.L., Asnieres
Nicolas Paul, Morsang sur Orge
Chenu J.Y., Champs sur Marne
Vernier Guy, Chennevieres sur Marne
Meller Martine, Clichy
Franck Nicolas, Le Mee sur Seine
Dubuy Frédéric, Longpont s/Orge
Wetta Bertrand, Florange
Boeuf Remi, Marseille
Guillot Yves, Belleville
Levesque Gilles, Le Havre
Lereun Philippe, Villemomble
Dupoux Stéphane, Craponne
Bridault Hervé, St Mesmin
Makoto Saitu, Rosny s/bois
Villermoz Laurent, Melun
Decker Michael, Dt Denis Cx Réunion
Renaud Sébastien, Le Havre
Routier Jacques, Annemasse
Troadec Yannick, Bezons
Lefevre Jacques, Brie Comte Robert
Durand Olivier, Puteaux
Hadet J.L., Grenoble
Bouchez J.C., Vullins
Cambuzat Antoine, Neuilly sur Seine
Parassin Thierry, Lyon
Poulet Renaud, Paris
Jeannot A., Champs sur Marne
Mehl Lionel, Haguenau
Joffroy Grégory, Aulnay s/Bois
Salis Fabien, St Marcel les Val.
Mesmin, Aulnay sous bois
Caria José, Triel sur Seine
Guillou Pascal, Locmiquelic
Mammare Patrick, Villerupt
Paris Jacques, Velaux
Ayel Christophe, Lyon
Weibel Philippe, Grenoble
Mansier Nicolas, Paris
Elbaze Bruno, Gagny
Grullier Stéphane, Le Coteau
Bayle J.M., Cannet-Rocheville



de 44,90 F (prix conseillé) qui finira de séduire plus qu'un passionné. Pour CPC.

***CAPUCINE** - Ere Informatique.* Capucine est un grand jeu éducatif portant sur la reconstitution d'images. Quatre thèmes principaux servent de support à Capucine : le carnaval, la ferme, les insectes et le littoral. Le but est de reconstituer des éléments appartenant à une même image. Du même auteur que "Les Quatre Saisons" ce logiciel pour les tous petits (4 à 5 ans) doit participer à l'éveil de l'enfant et est présenté sous une forme très attrayante. Pour CPC.

***LEADER BOARD** - US Gold.* Même si vous n'avez jamais touché un club dans votre vie, même si vous n'avez jamais mis les pieds sur un green et que vous ignorez tout des règles de ce sport magnifique, Leader Board risque de vous séduire, de vous envoûter. Superbe simulation de golf, Leader Bord a connu un énorme succès en version C.64 et est désormais disponible sur Amstrad et Spectrum. Vues du terrain en perspective, choix du club, animations et bruitages réalistes : Leader Board était très attendu sur Amstrad. L'adaptation est désormais chose faite. Pour CPC.

***SHANGAI** - Activision.* Activision nous présente, pour IBM PC et compatibles, un jeu de réflexion et de stratégie s'inspirant du Mah Jong. A partir de cent quarante-quatre dominos, vous devrez rapprocher des suites tout en élaborant des stratégies pour obtenir les pièces qui vous sont nécessaires. Avec quatre options différentes de jeu, Shangai vous permettra d'affronter les difficultés de ce jeu en solitaire, avec un autre joueur, en tournoi ou contre le dragon en temps limité. Pour PC et Compatibles.

***Enigme à Oxford** - Coktel Vision.* Si vous avez eu en mains "Balade au pays de Big Ben" (voir Amstrad Mag N° 14), vous avez compris que l'apprentissage d'une langue peut se faire de manière attrayante. Enigme à Oxford fait suite au logiciel cidessus mentionné et cette fois Jonathan, jeune étudiant au célèbre collège d'Oxford effectuera des recherches sur des documents mystérieux découverts lors d'une étude sur les voyages du capitaine Cook. Avec des graphismes agréables, très conviviaux, ce logiciel associe attrait ludique et exercices variés. Pour CPC.

ANNONCÉS

***STRYFE** - Ere Informatique.* Avec Stryfe, préparez-vous à mener l'une des plus mystérieuses bataille du Royaume de Féérie. Les gnômes (les Bons), prisonniers du grand Morvelhin (Le Méchant) ne pensent qu'à s'échapper et se venger des maléfices de ce dernier. Vous allez les y aider et devrez, avec eux, détruire les Portes du Mal d'où surgissent vos ennemis. Ceci fait, il vous restera à affronter le Maître dans son repaire : la Fosse Noire.
Adversaires multiples, décors très variés, possibilités de jouer simultanément à plusieurs, etc., font de Stryfe un jeu d'arcade et d'aventure très intéressant. Mais nous aurons l'occasion d'en reparler...

***BOB WINNER** - Loriciels.* Bob Winner est de retour : les possesseurs de PC avaient plus ou moins conscience que ce jeu superbe de Loriciels serait bientôt disponible pour leur machine : voici chose faite, mais c'est maintenant au tour des PCW'istes de se frotter les mains. La sortie de Bob Winner PC et PCW est en effet prévue pour la fin février. Aux petits "nouveaux", rappelons que Bob Winner est un jeu d'aventure/arcade utilisant comme décors des images digitalisées (version CPC) et bénéficiant d'animations très réussies. Un bon plan que beaucoup vont apprécier !

***KAYLETH** - US Gold.* Le grand Isaac Asimov, auteur de prédilection des amateurs de science fiction vient, à son tour de voir l'une de ses œuvres servir de support à une aventure informatique. Jusqu'à l'arrivée de Kayleth, les Zyronéens formaient un peuple pacifique. Kayleth, par quelque pouvoir surnaturel, régit la planète et asservit les malheureux Zyronnéens.
Vous, le dernier habitant de Zyron ayant réussi à échapper au contrôle de Kayleth, allez intervenir pour libérer votre peuple du joug du tyran... Mission pas si évidente, comme vous pourrez le constater si vous savez patienter jusqu'à la sortie prochaine de ce logiciel... (Pour CPC et Compatibles PC).

HIT-PARADE

HIT PARADE ANGLAIS GALLUP/AMSTRAD USER

1 — **Trivial Pursuit** (Domark)
2 — **Comp. Hits 10 Vol 3** (Beau Jolly)
3 — **Bomb Scare** (Firebird)
4 — **Five Star Games** (Beau Jolly)
5 — **Tomahawk** (Digital Integration)
6 — **Booty** (Firebird)
7 — **They sold a million III** (Hit Squad)
8 — **Ikari Warriors** (Elite)
9 — **180** (Mastertronics)
10 — **Five a side soccer** (Mastertronics)
11 — **Konami's Coin Op Hits** (Imagine)
12 — **Thrust** (Firebird)
13 — **The last V8** (Mastertronics)
14 — **Xeno** (A'n'F)
15 — **Scooby Doo** (Elite)
16 — **Infiltrator** (Mindscape/US Gold)
17 — **Batman** (Ocean)
18 — **Speed King** (Mastertronics)
19 — **Light Force** (FTL)
20 — **Glider Rider** (Quicksilva)

Nos lecteurs

1 — **Sram II** (Ere Informatique)
2 — **They sold a million III** (US Gold)
3 — **Gauntlet** (US Gold)
4 — **Bob Winner** (Loriciels)
5 — **Les Passagers du vent** (Infogrames)
6 — **Fer et Flamme** (Ubi Soft)
7 — **Knight Tyme** (Mastertronics)
8 — **Cauldron II** (Palace Software)
9 — **Sapiens** (Loriciels)
10 — **Harry and Harry** (Ere Informatique)
11 — **Light Force** (FTL)
12 — **M.G.T.** (Loriciels)
13 — **Trivial Pursuit** (Domark)
14 — **Trailblazer** (Gremlins)
15 — **Knight Tyme** (Mastertronics)
16 — **Hit Pak** (Elite)
17 — **Scooby Doo** (Elite)
18 — **Tempest** (Electric Dreams)
19 — **Batman** (Ocean)
20 — **Bactron** (Loriciels)

UNE SURPRISE A GAGNER SI VOUS NOUS RENVOYEZ VOTRE CLASSEMENT !

Envoyez-nous, vous aussi, le classement de vos jeux préférés à Amstrad Magazine - Hit Parade, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint Mandé. Les dix premiers hits reçus, sur carte postale uniquement, se verront offrir un cadeau !

méridien informatique

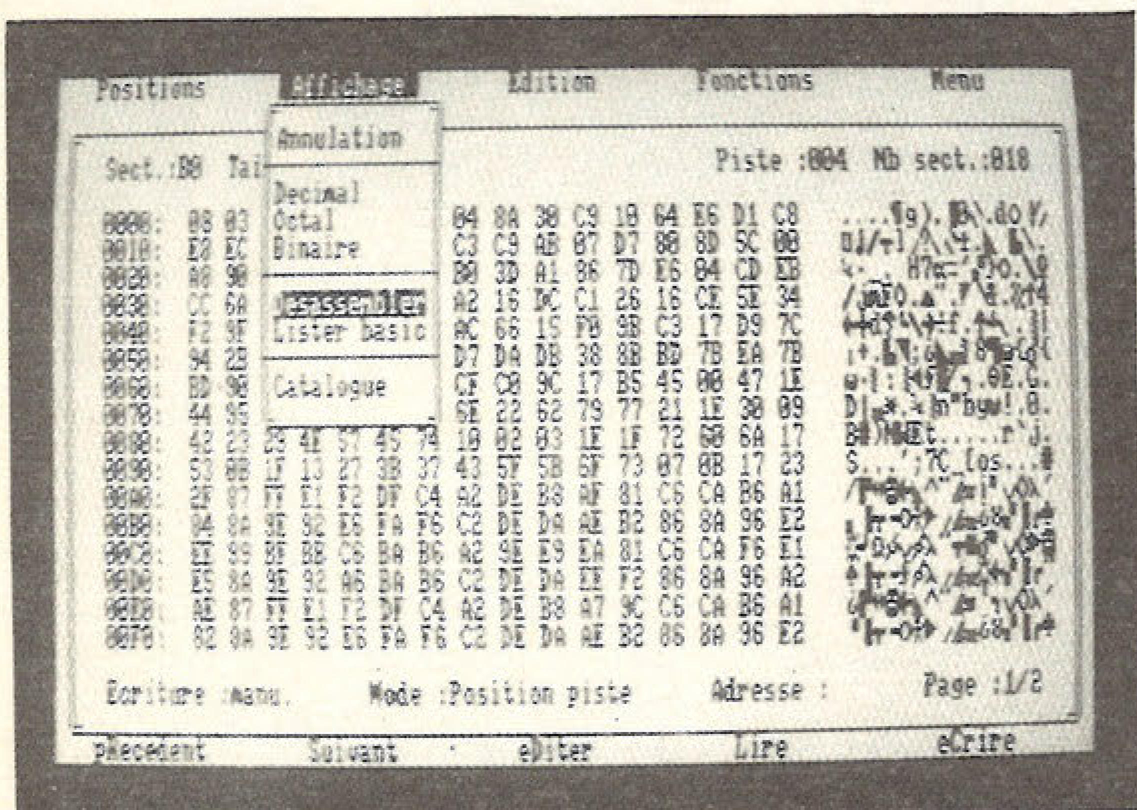
DISCOLOGY

Le super utilitaire disque que vous attendez tous

LIVRÉ AVEC MANUEL DE 24 PAGES

Editeur + Copieur + Exploreur
100% Langage Machine
Fenêtres & Menus Déroulants

Pour les "cracks" de l'Amstrad et ceux qui veulent le devenir!



L'EDITEUR

Un Editeur secteur unique qui vous permet de visualiser et de modifier le contenu de toute disquette, qu'elle soit protégée ou non.

Quatre modes d'édition combinant Ascii, hexa, décimal, octal, binaire.

Des capacités exceptionnelles que vous pouvez exploiter immédiatement :

- Désassemblage direct des programmes en Langage Machine
- Listage automatique des programmes Basic
- Les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique

Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert :

- Récupérer une disquette endomagée ou un programme effacé
- Explorer un directory, le reparer, le modifier
- Localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier

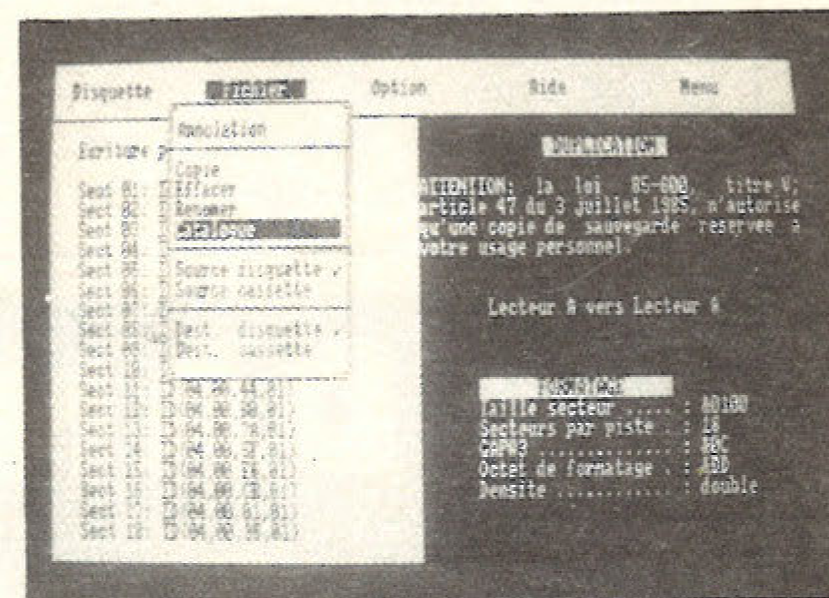
LE COPIEUR

Enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes (et cassettes) protégées ou pas.

Comme l'Editeur, il reconnait 99 pistes, toutes les densites d'écriture, les pistes déformatées, les secteurs non standard, effacés ou de taille anormale.

Des performances inédites à votre service :

- Réparation automatique des secteurs endomagés
- Gestion automatique des extensions mémoire
- Une fonction catalogue qui permet de copier des fichiers séparément sur cassette ou disquette.



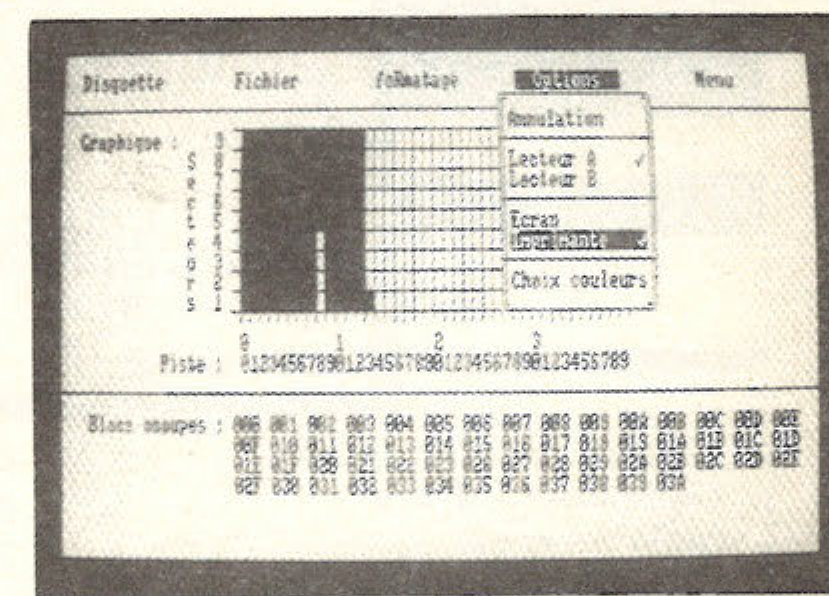
L'EXPLOREUR

Voyage au centre de la disquette...
L'Exploreur de Discology fournit toutes les informations sur la disquette :

Formatage, densité d'écriture, caractéristiques des secteurs, secteurs "plantés", plan d'occcupation des fichiers sur la disquette.

Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du controleur disque.

Pour tous les "cracks" de l'Amstrad et ceux qui veulent le devenir.



Discology est disponible sur disquette pour Amstrad CPC chez tous les très bons revendeurs. Vous pouvez aussi le commander directement sans frais de port supplémentaires à : MERIDIEN Informatique - 11, rue Léandri - 83100 Toulon

- Master Save est toujours disponible au prix de 190 F. Il reprend les caractéristiques du Copieur de Disquette de Discology
- Si vous désirez recevoir Discology et que vous possédez déja Master Save, vous ne payez que la différence.

BON DE COMMANDE

AMS - 20

- ○ JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY AU PRIX DE 350 F
- ○ JE DESIRE RECEVOIR MASTER SAVE AU PRIX DE 190 F
- ○ JE POSSEDE DEJA MASTER SAVE ET JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY. JE JOINS MA DISQUETTE MASTER SAVE ET JE NE PAYE QUE 160 F

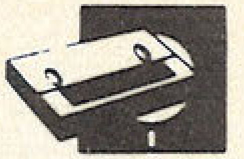
MON REGLEMENT : ○ CHEQUE QUE JE JOINS (LE PORT EST GRATUIT) ○ CONTRE REMBOURSEMENT (J'AJOUTE 25 F DE FRAIS DE PORT)

NOM : ______________________ PRENOM : ______________________

ADRESSE : ____

CODE POSTAL : ________ VILLE : ______________________ TEL (facultatif) : ______________

A retourner à : MERIDIEN Informatique - 11, rue Léandri - 83100 Toulon



EXPLORER



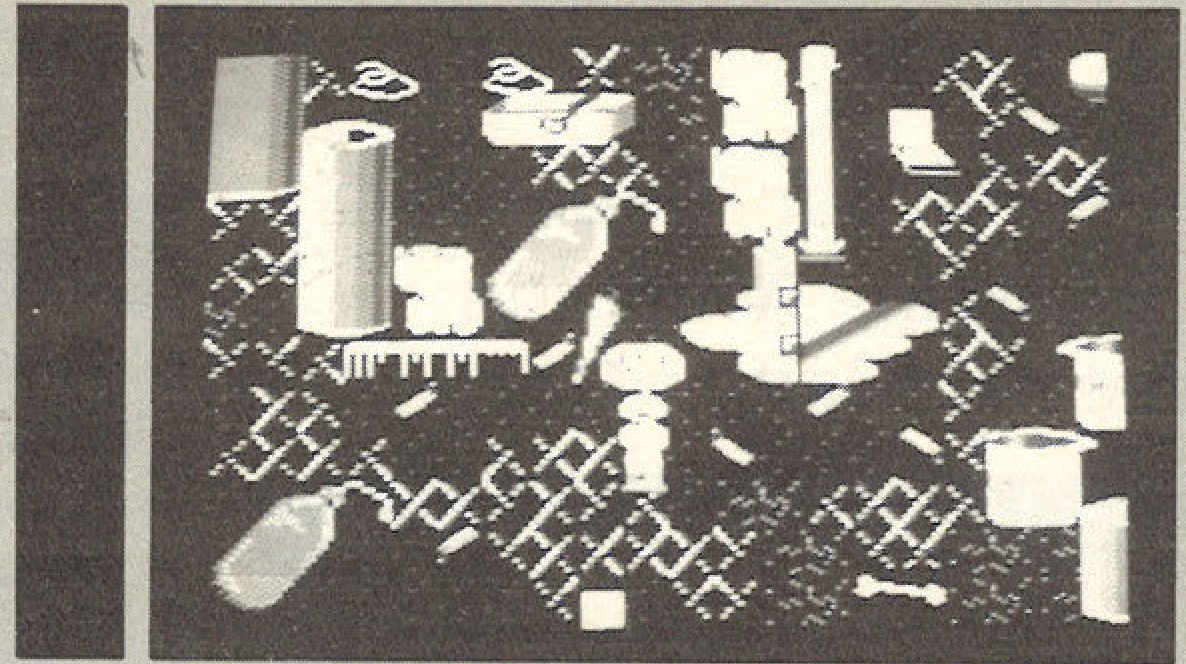
Éditeur : Electric Dreams
Genre : aventure
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★
Originalité : ★★★

Du muet déroutant

Où sommes-nous ? Sur la planète Emeraude. Qu'y faisons-nous ? Nous recherchons les morceaux de notre vaisseau spatial afin de retourner un jour sur la terre (ou ailleurs). Il faut savoir que la planète compte quelques quarante milliards d'emplacements géographiques et que seuls neuf d'entre eux contiennent les morceaux qui nous intéressent. Voilà pour le scénario. Le jeu est entièrement muet et aussi très déroutant ! Pour accomplir notre mission, nous disposons d'un "Echo-sondeur" et de "Radiophares". Pratiquement, la recherche se fait soit en l'air (à bord d'un groupe propulseur), soit à terre en avançant lentement dans la jungle d'un univers très particulier mais aussi très réussi graphiquement. Les images plein écran nous montrent des arbres stylés et des sortes de menhirs. Le jeu est difficile et, par conséquent, rebutant à la longue. Mais, qui sait, la particularité même du logiciel attirera peut-être quelques amateurs ? A tester donc, avant d'acheter.

Patrick Yoann

LA FORMULE

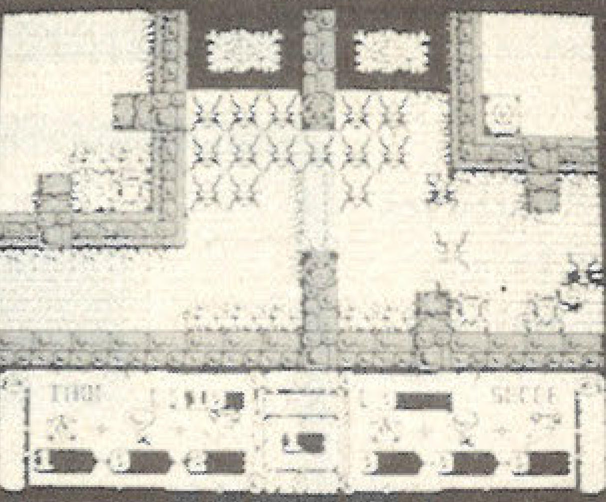


Éditeur : Infogrames
Genre : Arcade
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★★★

Faites les poubelles !

Voici un jeu d'arcade rigolo, difficile et bien réalisé. Voyons un peu l'histoire : le professeur Nitro a mis au point une potion qui permet la réduction des cellules vivantes. Mais, par erreur, il avale sa préparation et devient si petit qu'il tombe dans la poubelle ! Voilà toute l'affaire. Comment pouvez-vous l'aider à se sortir de là ? En retrouvant les morceaux de sa formule antidote et les ingrédients qui la composent. Tout l'écran est parsemé de trognons de pomme, flacons divers, fourmis, papiers et mouches ! (Eh oui, certains laboratoires ne sont pas toujours aussi propres qu'on veut bien le dire !). Notre petit professeur se balade dans ce dédale (trop rapidement) et doit éviter les bestioles et l'acide. Quand tous les morceaux de formule seront réunis, vous aurez droit au tableau suivant, le laboratoire. Mais avant, vous aurez bien le temps de vous faire quelques ampoules aux mains avec votre manette de jeu. Bon courage !

DANDY



Éditeur : Electric Dreams
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★
Originalité : ★★

Classique

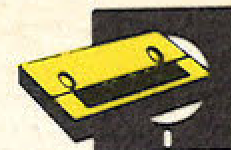
La fameuse histoire de donjons, de trésors à récolter et de grosses bêtes assoiffées de sang, avec le célèbre héros norvégien "THOR" ainsi que Sheeba, un mastodonte de cent-vingt kilos, voilà à peu près les ingrédients de "DANDY". Le but est avoué dès les premières lignes de la notice : vous jeter à corps perdu dans la destruction, les massacres et les pillages afin de descendre au plus profond des ténèbres de l'âme humaine ! En fait, l'écran représente l'éternel labyrinthe vu de dessus. Un tableau de bord, dans le bas nous indique les points, le nombre de clefs et de trésors ramassés. Nous pouvons dégommer à plaisir les sales bestioles et il est possible de jouer à deux. Mis à part le changement d'écran, beaucoup trop lent, l'ensemble de la réalisation est correct. Les amateurs du genre seront donc satisfaits, sauf s'ils connaissent "GAUTLET" de US GOLD. Il s'agit, en effet, du même jeu, mais mieux réalisé et plus riche. Maintenant, à vous de juger !

LES PYRAMIDES D'ATLANTYS

Éditeur : Microids
Auteur : Luc Thibaud
Genre : aventure/arcade
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★
Originalité : ★★★★

Cache-cache sous l'eau

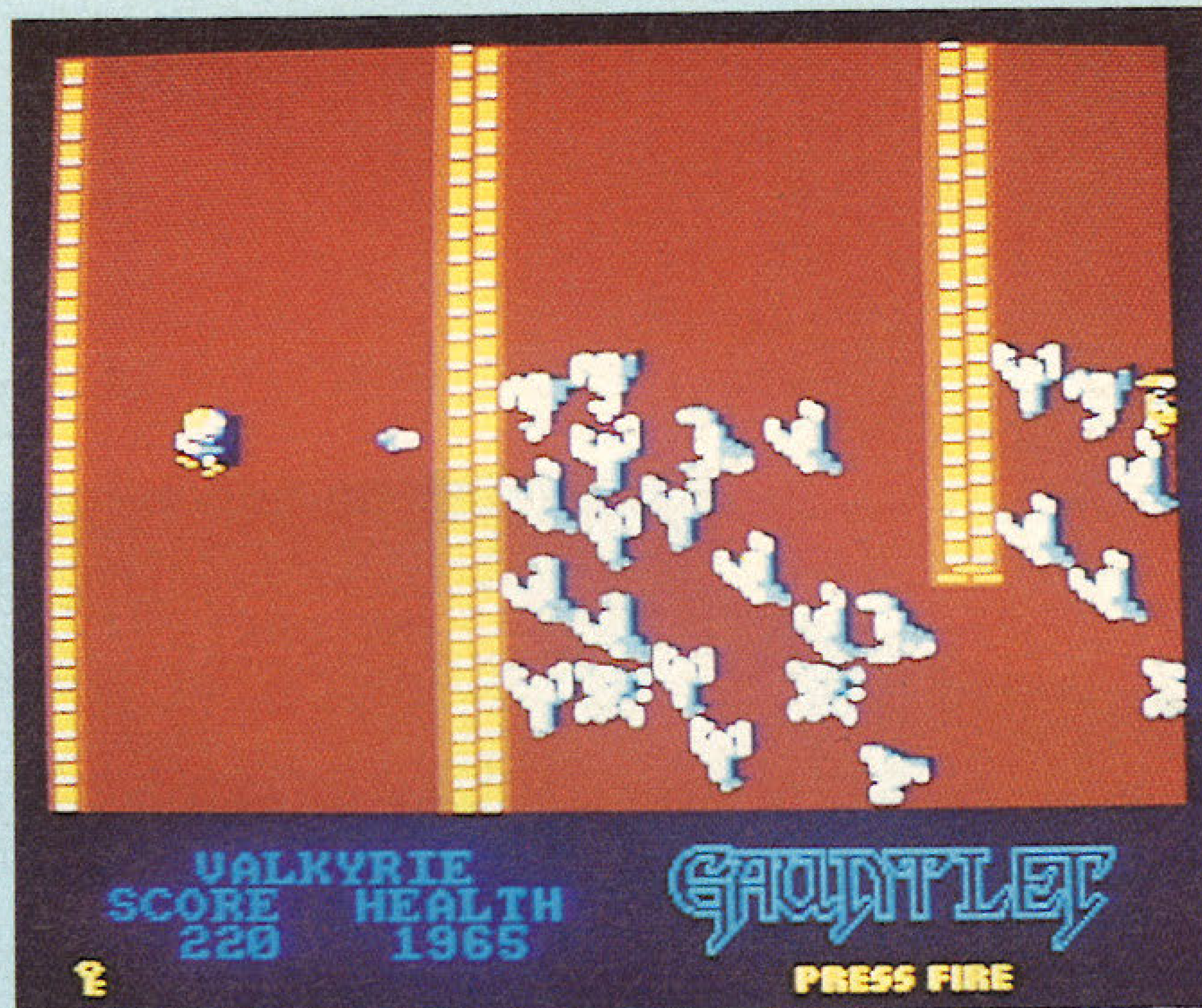
Voilà une idée de jeu intéressante et originale ! Le but est de retrouver une cité perdue dans les fonds sous-marins des Açores. Pour y parvenir, vous prenez le commandement du sous-marin Alvin III et vous plongez dans les profondeurs océaniques. Si vous retrouvez la cité ainsi que ses innombrables trésors, vous serez riche et plein de gloire ! Avant de plonger avec votre engin, vous choisissez l'endroit avec un petit voilier qui se déplace sur une carte en vous indiquant la longitude, la latitude et la profondeur de l'océan. Vous ne pourrez pas descendre en dessous de 4 000 mètres (ce qui n'est déjà pas mal !). Une fois au fond, vous vous baladez en espérant trouver la pyramide d'Atlantys ou encore le cristal souterrain. L'idée est bonne, l'animation bien réalisée, mais c'est malheureusement tout. Le graphisme reste pauvre et l'ennui arrive assez rapidement. Dommage ! Le jeu demeure valable pour les patients, amateurs de calme et de tranquilité.



GAUNTLET

L'histoire ressemble à s'y méprendre à un jeu de rôle. Voyez plutôt. Vous pouvez jouer seul ou à deux, choisir votre personnage entre quatre héros et vous combattrez six monstres différents. Bien évidemment, selon le personnage que vous aurez choisi d'incarner, les attaques des monstres n'auront pas le même effet sur vous. Le but final ? Classique : détruire le maximum de monstres et ramasser le plus d'objets possible.

Éditeur : US Gold
Genre : arcade aventure
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★



Les héros

Avec THOR, le guerrier, vous aurez une puissance de tir terrible. THYRA, la Walkyrie, possède un bouclier. Ce qui vous permettra de supporter plus facilement les attaques des méchants ennemis. MERLIN (l'enchanteur, bien sûr) a un pouvoir magique qui n'est plus à démontrer. Il vous permettra d'ensorceler les fantômes. Enfin, si vous choisissez QUESTOR, l'Elfe, vous bénéficierez de moins de magie qu'avec Merlin mais une armure de cuir vous protègera un peu des attaques barbares de ces "salauds" de monstres qui font rien qu'à vous embêter !



Les méchants

Ce n'est pas cela qui manque : fantômes, grogneurs, démons, lanceurs, sorciers et même, pour corser le tout, "LA MORT" en personne ! Reste les objets à ramasser, ceux à éviter, la nourriture, les clefs, etc. Quand vous aurez assimilé toutes ces petites choses qui font l'intérêt du jeu, vous pourrez commencer...
L'action ressemble à s'y méprendre à un jeu d'arcade ! L'écran représente un labyrinthe vu de dessus et les personnages ont une taille de quelques pixels. La réalisation est bien faite mais le graphisme ne dégage aucune atmosphère. "GAUNTLET" est un jeu d'arcade soigné dont le scénario sort tout droit des jeux de rôle classiques. A signaler qu'il nous arrive directement des jeux de café où il a déjà fait un "tabac" énorme !

TERA

IF PC<CPC then attendre PC 1512

Vous qui possédez un Amstrad CPC, ne regardez surtout pas un jeu fait pour "PC compatible" ! Attendez les logiciels spécialement conçus pour le PC 1512. La carte graphique couleur compatible IBM offre tellement moins de possibilités qu'un simple Amstrad CPC que c'en est renversant ! Néanmoins, "TERA" est un jeu d'aventure développé pour "compatibles" et voyons-le comme tel.

Éditeur : Loriciels
Genre : aventure
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★
Originalité : ★★★

Laissons donc le graphisme de côté, il est correct pour la machine, et voyons le déroulement du jeu depuis le commencement. Après le chargement, une petite démonstration nous présente différents lieux, un combat spatial mais, surtout, le synopsis qui se résumerait difficilement en une seule phrase. Pour la première partie, l'ordinateur crée un nouveau scénario avec lequel nous pourrons rejouer plus tard.

Nous définissons ensuite, en répondant à quelques questions, le caractère et les talents du personnage principal : intelligence, endurance, habileté, volonté, vitalité, charme, chance et force. Et le jeu commence. Peu d'ordres sont à notre disposition. Pour les appeler, il suffit d'appuyer sur la première lettre du mot ("P" pour prendre, "B" pour boire, etc.). Les déplacements se font à l'aide des flèches du curseur et une carte est disponible à tout moment, pour nous indiquer notre situation.

Patience et persévérance

La première chose à faire, quand vous aurez acheté "TERA", c'est de lire la notice afin de bien comprendre la situation et le principe général du jeu. Ensuite, les passionnés de jeux de rôle entreront dans l'aventure et progresseront avec patience et persévérance, deux qualités indispensables pour venir à bout de "TERA".

Patrick Yoann


sinclair
MEMOIRE MONSTRE
Mendès-France, M.C.

SPECTRUM 128 K+2 : UNE NOUVELLE PUISSANCE A NE PAS METTRE ENTRE TOUTES LES MAINS.



Le nouveau ZX Spectrum + 2,
c'est bien plus qu'une mémoire monstre.
C'est le dernier-né surdoué de la prestigieuse famille Sinclair.
Il possède un véritable clavier machine, un lecteur de cassettes intégré, deux prises de joysticks, de superbes capacités graphiques et une fabuleuse bibliothèque de plus de 1000 jeux et programmes disponibles partout.
Nouveau ZX Spectrum + 2 : un monstre de puissance à un prix qui est loin d'être monstrueux :





1590F TTC

Prix généralement constaté.
Avec un joystick et 6 cassettes de jeux

PLAISIR MONSTRE

sinclair

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le Spectrum 128 K + 2.

Nom : ______________________

Adresse ______________________

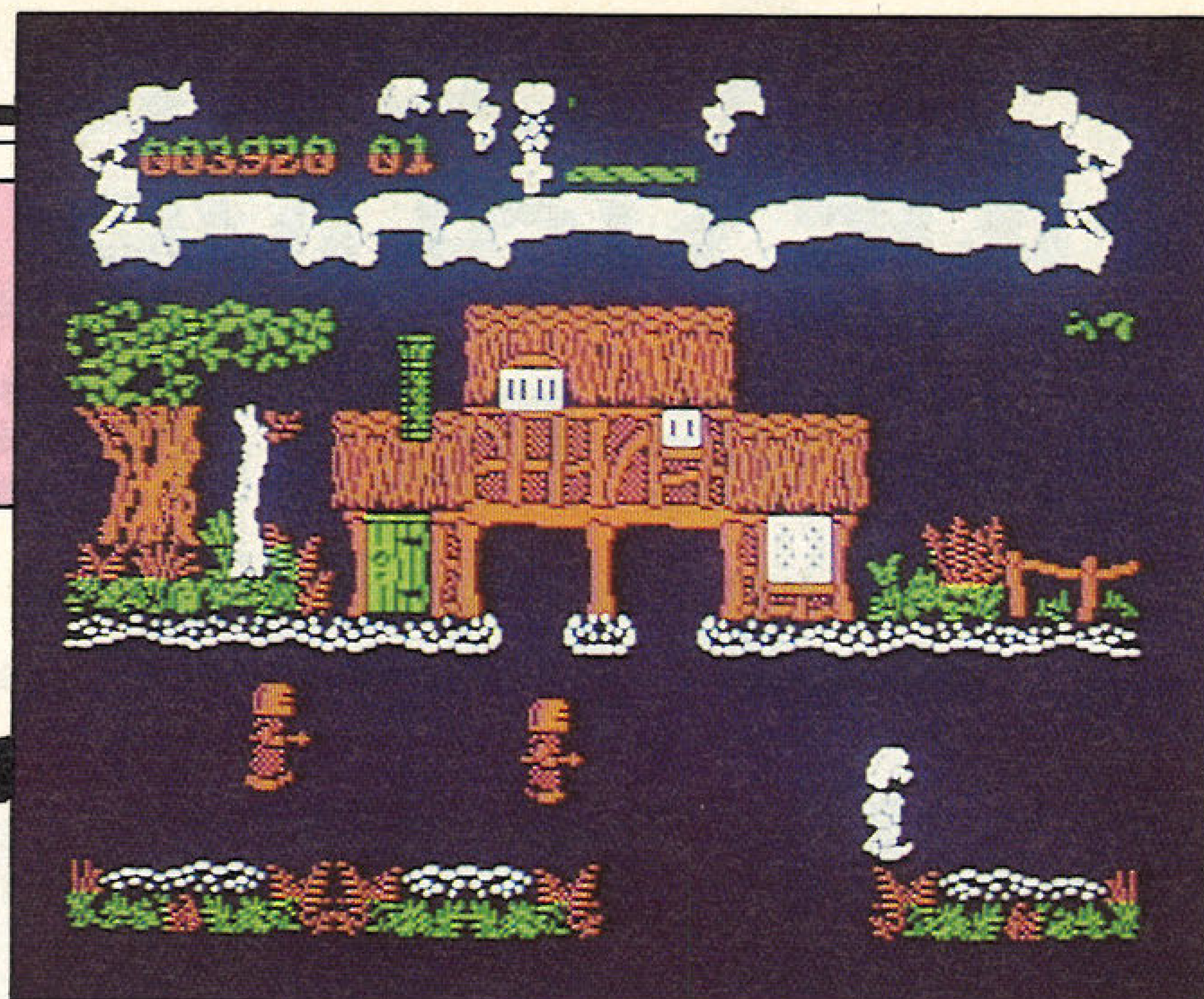
____

Code postal |_|_|_|_|_| Ville ______________________

Renvoyer ce coupon à :
Sinclair France, BP 12 |92312 Sèvres cedex

Éditeur : Hewson
Genre : aventure graphique
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★
Originalité : ★★★

FIRELORD



Sir Galaheart au pays de Torot

— "Mon fils, tu es revenu au pays de Torot pour découvrir ses secrets cachés. Tu devras chercher "Firestone", la pierre de feu sacrée et la rapporter au Dragon, son gardien."
Ainsi parlait, non pas Zarathoustra, mais une voix venue tout droit des ténèbres et qui "foutait les pétoches" au héros, Sir Galaheart.

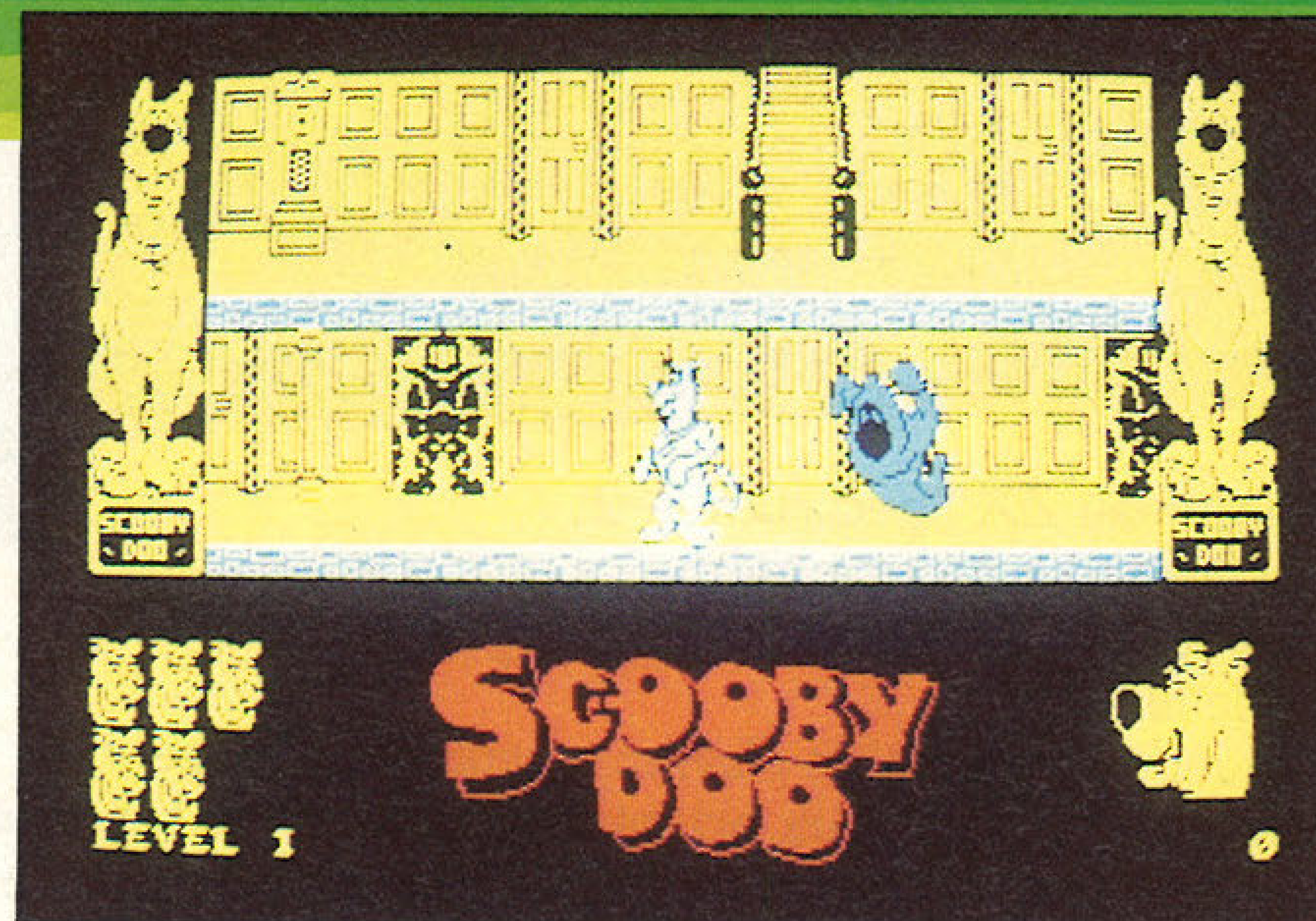
— "Ne crains point ! Lui lança son papa. La solution se trouve à l'intérieur du royaume. Utilise les CRISTAUX ENCHANTÉS et tu vaincras !"
Ça sent le jeu d'aventure classique et c'en est un ! Avec un petit bonhomme qui se déplace en courant, qui ramasse des objets, "descend" des fantômes, évite les vilains pièges des méchants sorciers et se fait tuer bêtement par un feu allumé au milieu du chemin. Un jeu d'aventure, certes, mais celui qui "manie la manette" comme un champion sera avantagé. Car les fantômes, présents partout, ne laissent aucun moment de répit à notre héros.

Le négoce

Les maisons que Sir Galaheart rencontre sur son chemin ne sont pas seulement là pour "faire joli", il peut y entrer et négocier avec son occupant : paysan, sorcier, herboriste etc. A l'écran s'affiche alors une page spéciale avec des icônes et un curseur. Lisez et relisez la notice (en français) avant d'essayer quoi que ce soit. Vous pouvez acheter un objet, de la nourriture, payer un droit de passage ou encore vous projeter dans un lieu, grâce à un sort.
L'ensemble est très bien réalisé, les dessins sont fins, le personnage (petit et blanc) se déplace rapidement. "FIRELORD" est un jeu d'aventure de qualité. Si le principe vous tente, n'hésitez pas, vous ne serez pas déçu.

Éditeur : Elite
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★
Originalité : ★★★

SCOOBY DOO



Le gentil toutou va sauver ses "maî-maîtres"

Scooby Doo est un bon petit chien. Mais le voilà dans une situation plus que critique. Ses amis Velma, Daphné, Shaggy et Fred ont été capturés par de méchants savants fous qui possèdent une machine mystérieuse. Comme c'est un bon toutou, il part à la recherche de ses maîtres et compte bien les libérer le plus vite possible.

Seulement voilà ! Le château en ruines dans lequel les savants retiennent l'équipe est truffé de fantômes. Des démons étranges jaillissent de tous côtés et prennent un malin plaisir à attaquer ce pauvre Scooby Doo ! Heureusement, notre héros est courageux et, de quelques coups de poing bien placés, il assomme les méchants gardiens qui disparaissent aussitôt.

Une réalisation superbe

Les auteurs ont choisi le mode 1 pour privilégier le dessin par rapport aux couleurs, ce qui donne une grande finesse aux personnages. Scooby Doo est très réussi et ses déplacements sont parfaits. Il se déplace en courant, les mains en avant, et son sourire permanent lui donne un aspect très sympathique. On a plaisir à frapper les fantômes qui l'embêtent ! De la présentation à l'animation, tout est soigné. Bravo !
Quand je vous disais que la situation de Scooby Doo était critique, il s'agissait là d'un doux euphémisme ! J'aurais dû dire "situation quasi impossible". Vous ne pourrez vous en sortir qu'en maintenant le bouton "feu" appuyé en permanence. Et encore ! Comme vous devez déplacer votre petit chien pour avancer dans le château, il vous faudra être rapide comme l'éclair ! Si vous pensez que les jeux d'arcade sont toujours trop faciles, acquérez vite SCOOBY DOO ! Wouh ! Wouh !

Patrick Yoann

Acceptez de recevoir gratuitement le livret-guide comprenant la collection complète de plus de 80 résumés «idées lucratives»

Devenez votre propre patron

★ «Vous entendez toujours dire : pour devenir patron d'une entreprise, il faut beaucoup d'argent et beaucoup d'expérience». Seulement, voilà, Claude Perennout, de Fleury-s/Orne, vous prouve le contraire. Il a travaillé pendant vingt ans comme ouvrier dans la même usine. A 38 ans, il monte son affaire. 6 mois à peine plus tard, il gagne parfois plus de 5000 F dans une journée. Avant, en tant qu'ouvrier et pour la même somme, il travaillait dur pendant un mois. Maintenant, il va enfin pouvoir réaliser ses rêves : une voiture de sport et une maison au bord de la mer. Et ses deux filles, Vanessa et Christel sont fières de leur papa.

Etablissez-vous à votre compte Imaginez-vous dans le fauteuil confortable du patron. En tant que chef d'entreprise, vous êtes toujours respecté. C'est vous qui donnez des ordres. C'est vous qui choisissez librement vos horaires de travail. Prenez votre après-midi quand vous en avez envie. Libérez-vous enfin des contraintes des salariés. Beaucoup d'entre eux peuvent se trouver au chômage, du jour au lendemain : la sécurité de l'emploi, cela n'existe plus. En tant que patron, en revanche, vous faites partie des personnes aisées.

Offrez-vous, vous aussi, des loisirs attrayants, des voyages passionnants. Goûtez aux plaisirs d'une très bonne table, et d'une cave à vin bien fournie. Décidez-vous maintenant.

C'est plus facile que vous ne le pensez

Voici d'autres preuves :

★ M. Serge Rhumorbarbe, Protec'-Graffitis à Ifs (14), a enlevé sa blouse blanche de dessinateur industriel. Il a quitté son emploi stable mais peu motivant. Ce sont là encore les dossiers-études «idées lucratives» qui lui ont permis de franchir le pas. Avec les informations qu'il y a trouvées, il est devenu spécialiste en cuir artificiel (vinyl). Selon son propre témoignage, ses revenus s'élèvent à 20 000 F par mois en moyenne. Sa nouvelle activité l'a déjà conduit dans de nombreux pays, dont les Etats-Unis, au cours de 2 voyages. *Voilà, c'est autre chose que 8 heures de travail de bureau tous les jours, je ne pourrais plus jamais y retourner*, se réjouit-il en lecteur fidèle d'«idées lucratives».

★ *«Avant j'avais un travail de routine, pas assez rémunéré. Heureusement, j'ai découvert une bonne affaire dans «idées lucratives». En moins d'un an, mes revenus ont triplé. Actuellement, je gagne plus de 20 000 F par mois, sans contrainte : je suis mon propre patron».* Jacques de Brabant, de Lyon.

Tous ces gens et beaucoup d'autres qui réussissent dans les affaires, qu'ont-ils de plus ? Rien du tout. Ils sont comme vous. Ni plus malins, ni plus intelligents que vous. Ils n'ont pas non plus de formation particulière, ni de capital important à leur disposition. Quelques milliers de francs suffisent dans certains cas. Mais, et l'explication est très simple, ils exploitent tous des affaires faciles à réaliser, et néanmoins d'une extrême rentabilité. Ces affaires sont décrites en détail, avec exemples concrets à l'appui, dans les dossiers-études «idées lucratives» (10e année).

«Ah, ce n'est quand même pas si simple que ça», allez-vous dire. Et pourtant, tous les ans des dizaines de milliers de personnes, particuliers, salariés, chômeurs, fonctionnaires, hommes et femmes, vous prouvent le contraire. Ne vous laissez pas intimider par vos voisins, collègues et amis. Un jour viendra où ils seront jaloux de votre réussite et obligés de vous admirer.

«Mais il faut quand même un capital important pour démarrer !». C'est ce que vous pensez.

Et pourtant, l'argent n'est plus un obstacle ! Jamais auparavant les pouvoirs publics n'ont été aussi généreux à l'égard des créateurs : primes, allocations, prêts, exonérations, cadeaux du fisc, etc. Ne vous en privez pas. Des preuves ! Il y en a assez ! Tenez, l'exemple de M. C. Perennout, ou encore celui de M. Azemar d'Evian, qui lui non plus n'avait pas d'argent. Néanmoins, à l'aide d'un prêt bancaire et grâce à «idées lucratives», il possède aujourd'hui un restaurant, petit certes, mais fort rentable : 332 000 F de profit, après seulement 12 mois d'activité. Mais il y a aussi M. Munck de Mulhouse qui n'y connaissait pas grand'chose en affaires et qui maintenant est à son compte et à la tête d'une maison de Vente Par Correspondance. Seulement sept heures de travail par jour, chez lui, à la maison. Cela laisse du temps pour la pêche, la chasse, les promenades, les loisirs. Voilà une belle petite affaire qui lui permet de réaliser 1,5 million de F de chiffre d'affaires.

Vu à la télévision

Même la télévision (TF 1 et FR 3), les radios (France-Inter, Europe 1), de nombreux journaux (Le Monde...), et revues (V.S.D., Biba, l'Expansion...) ont consacré des émissions et des reportages aux dossiers-études «idées lucratives».

«Tout le monde peut devenir son propre patron», explique à F.R.3 M. Frédéric Spindler. Lui-même s'est mis à son compte à 19 ans grâce à «idées lucratives». Peu après le démarrage, il gagne entre 15 et 20 000 F par mois.

Vous êtes également capable de réussir

Comment faire ?

Actuellement, vous pouvez vous procurer gratuitement la collection complète des résumés des dossiers-études «idées lucratives» déjà publiés.

Vous y découvrirez toutes les clefs du succès de nombreuses affaires qui marchent bien. Les raisons pour lesquelles elles marchent bien. Vous y trouverez une méthode systématique, facile à suivre. Vous apprendrez, par étapes, comment en faire autant et même mieux.

Démarrez immédiatement, sans perte de temps, mais sur des bases solides. Réussissez grâce à des conseils pratiques et à des cas réels dévoilés par «idées lucratives».

A l'heure actuelle, c'est le moyen le plus sûr et le plus rapide de vivre mieux, plus en sécurité, avec des revenus confortables. Et enfin, vous ne dépendrez plus de personne.

Choisissez une affaire... à votre goût et selon vos moyens

Oui, choisissez parmi plus de 80 affaires dans tous les secteurs d'activités : artisanat, commerce, agriculture, service, etc.

Voici quelques-uns des dossiers-études «idées lucratives» disponibles :

- Comment créer une affaire de Vente Par Correspondance avec moins de 5 000 F.
- Comment gagner plus de 20 000 F par mois avec une agence de distribution de prospectus.
- L'entretien de parkings peut rapporter gros. Un créateur a commencé avec moins de 1 000 F et il gagne maintenant plus de 30 000 F/mois.
- Service de conception graphique : réalisez des graphiques d'entreprise, des images de synthèse, et même des illustrations et animations en couleur. Des bénéfices allant jusqu'à 650 000 F par an.
- Import/Export. C'est l'affaire qui marche depuis toujours : G. Desbonnet a réalisé 240 000 F de bénéfice avec une seule opération.
- Organisez des séminaires : un créneau lucratif, une affaire facile à mettre en place.
- Ouvrez une école de micro-informatique afin de répondre à l'engouement pour les micro-ordinateurs. Bénéfice déjà enregistré : 3,1 Millions de F.
- Montez un atelier de broderie informatisée : en moins d'une semaine, vous êtes opérationnel. L'une de nos lectrices, (qui désire que son nom ne soit pas publié), gagne plus de 20 000 F par mois.
- Profitez de l'utilisation de plus en plus importante des ordinateurs en vous lançant dans la location d'ordinateurs personnels. Bénéfice annuel moyen atteint : 414 000 F.
- Exploitez un système de Télé-Portraits : M. Morteyrol ne le regrette pas, il encaisse jusqu'à 15 000 F pour 3 jours de travail.
- Ouvrez un restaurant «Spécial-salades» et réalisez des bénéfices de plus de 200 000 F par an.
- Comment gagner plus de 300 000 F par an avec des «jus naturels». Affaire facile à monter.
- Réalisez un bénéfice de 396 000 F en ouvrant une boutique de logiciels.
- Comment réussir avec une agence de marketing téléphonique, un service de restauration à domicile, une boutique de progiciels, un restaurant mexicain...

IMPORTANT



Ce livret-guide est absolument gratuit pour vous

De nombreuses études sur d'autres créneaux d'affaires sont en cours. Parmi tous les dossiers-études, vous trouverez votre bonheur, vous aussi.

Pourquoi certains deviennent-ils patrons et d'autres pas ? Parce que ceux qui n'osent pas pensent qu'il faut avoir un don particulier, c'est faux ! Inutile d'être superman, ni même Bernard Tapie, la création d'une entreprise est à la portée de tout le monde. Vous êtes tout à fait capable de réussir cette aventure passionnante. Ce qui compte le plus pour l'instant, c'est que vous vous décidiez à agir.

Gratuitement et sans risque

Demandez de suite, sans engagement de votre part, la collection comprenant plus de 80 résumés d'«idées lucratives».

Maintenant, vous avez le choix :

1) Vous tournez cette page, vous attendez quelques semaines, et ainsi vous laissez probablement échapper votre meilleure chance ;

2) Vous découpez le bon ci-dessous — seule décision intelligente — et vous serez sur la voie de l'indépendance et de la réussite.

Faites-le à l'instant même, pendant qu'il en est encore temps, sinon vous risquez de l'oublier.

Adressez votre courrier aux :
Editions Selz S.A. - 1, place du Lycée
B.P. 266 - 68005 Colmar Cedex.

Vous pouvez également nous joindre par téléphone en composant le N° Vert 05 22 22 00. L'appel est gratuit.

Bon pour un livret gratuit

Envoyez-moi à titre gratuit et sans engagement de ma part, le livret-guide de la collection complète de plus de 80 résumés «idées lucratives»

☐Mme ☐Mlle ☐M.

Nom ....

....

Prénom ....

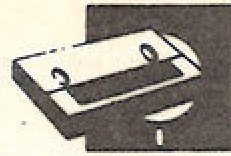
Adresse ....

....

Code postal ....

Ville ....

A remplir en lettres d'imprimerie. Ed Selz S.A.
B.P. 266 - 68005 Colmar Cedex 1AMM70103



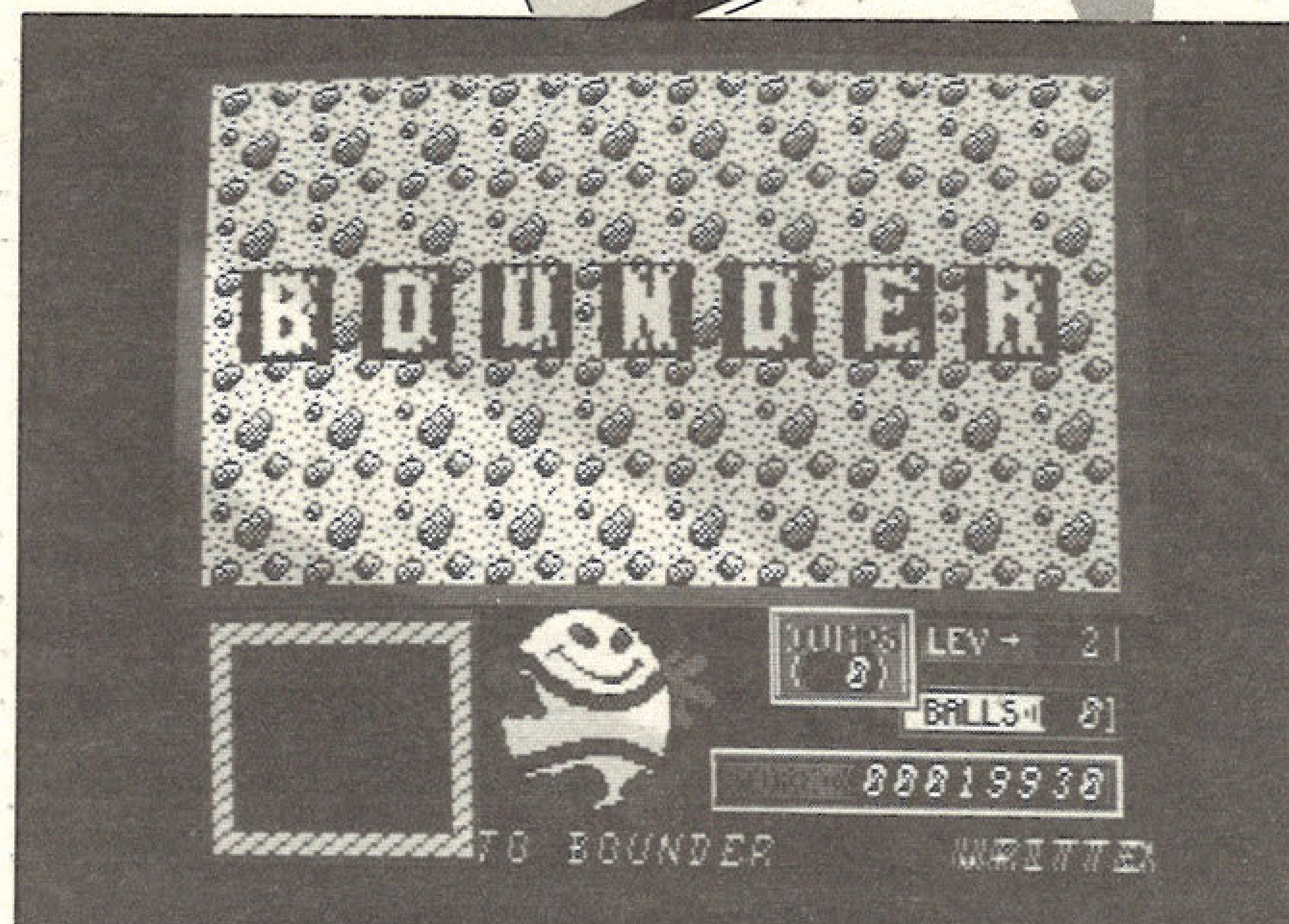
BOUNDER : FOLLE LA BALLE !

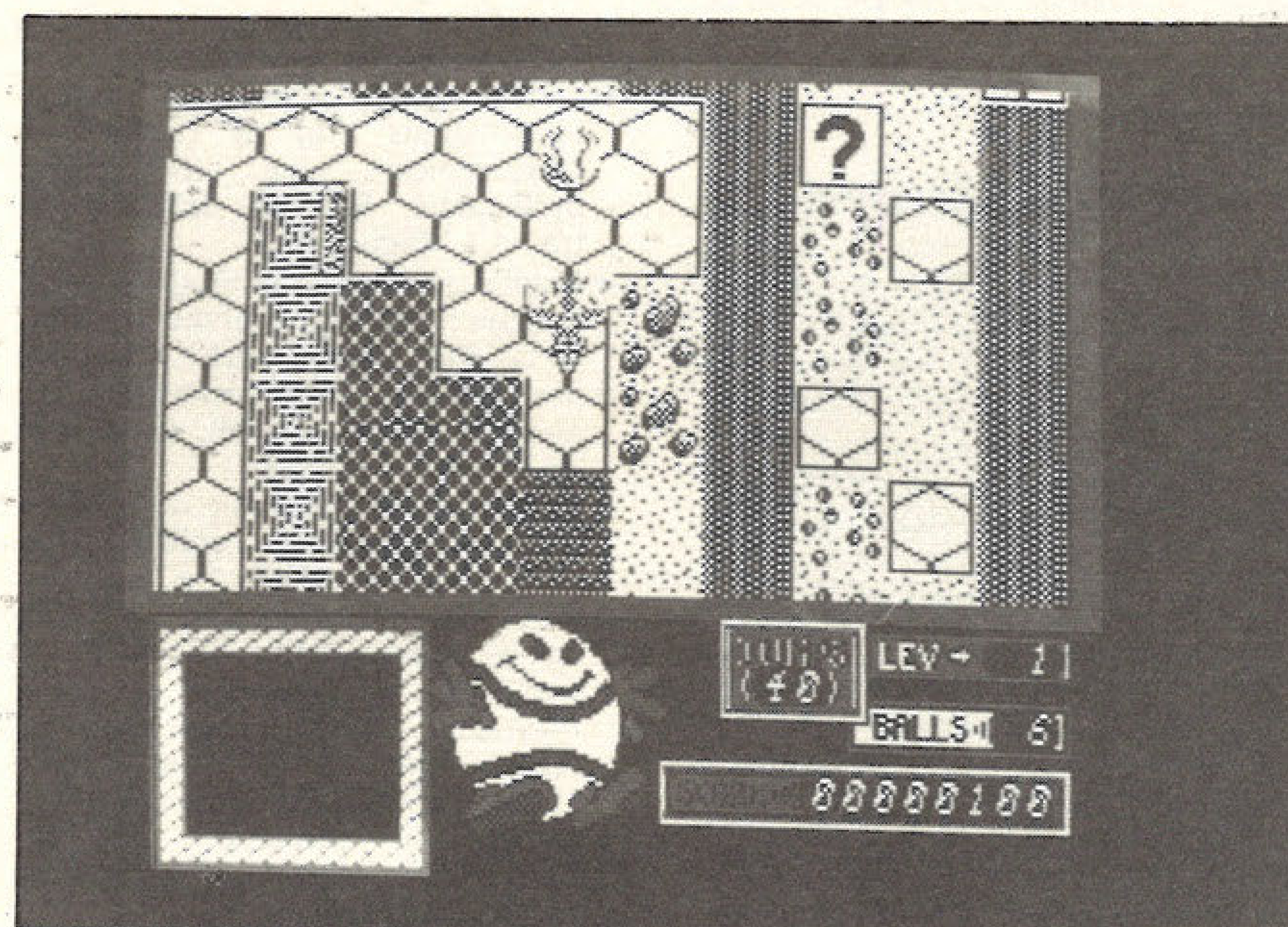
Une balle de tennis prise de délire, c'est déjà pas banal, mais lorsqu'en plus elle est confrontée à de sales "bébettes" affublées de noms aussi bizarres que Binoculoïds, Stickits et autres Chomper Dones, alors là, rien ne va plus... De quoi s'arracher les cheveux un par un !

Éditeur : Gremlin Graphics
Genre : arcade
Support : disquette/PCW
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★

Des embûches comme s'il en pleuvait...

Les ravagés de la raquette ne vont pas s'en remettre... Cette petite balle à l'air bien anodin n'a pas fini de vous en faire voir des vertes et des pas mûres. Je n'ai décidément pas de chance avec les jeux sur PCW. Pour une fois que je croyais pouvoir être à la hauteur, il faut que je tombe sur une balle de tennis... sans raquette. Un vrai cauchemar. Il faut que je me fasse une raison, ce n'est pas encore demain que je deviendrai le Mac Enroe du PCW...
Votre compassion me va droit au cœur, mais c'est pas tout cela, il me faut vous parler du sujet de ma frustration, j'ai nommé Bounder...
Donc, c'est l'histoire d'une petite baballe qui a bien des misères parce qu'elle ne peut pas aller où elle veut, la "pov'chérie".
Heureusement, vous êtes là pour la guider. Encore faudrait-il savoir où il faut aller, hein ? En fait, le plus simple serait encore de vous dire où il ne faut surtout pas qu'elle mette ses petites mimimes sous peine de bobo...
En dehors des primes de saut (représentées par des flèches) et des dalles hexagonales, le reste du terrain est des plus hasardeux, croyez-en mon expérience. Le vice étant le premier atout de ce jeu, vous irez de surprise en surprise si vous accordez trop facilement votre confiance aux petits "bidules" aussi diverses qu'hétéroclytes qui jalonnent le parcours de Bounder. Lorsque vous aurez comme moi fait les frais de dix passages ou plus et toujours infructueux avant de pouvoir aller jeter un coup d'œil sur l'autre tableau, vous deviendrez certainement très méfiant.





Pour guider Bounder dans les dédales tortueux que constituent les écrans successifs, rien de plus facile. D'autant qu'il vous est possible d'utiliser le joystick ou le clavier. Vous pouvez influer sur la puissance de rebond de la balle en la faisant s'élever ou se rabattre plus rapidement vers le sol. Pour ce faire, utilisez respectivement les touches "P" et "L" (utilisation clavier). Les changements de direction, gauche ou droite, seront quant à eux gérés par les touches "A" et "Z". Jusque-là vous me suivez, mais un bon conseil, ne me suivez pas plus loin, vous courrez au devant des pires ennuis, je ne suis décidément pas doué pour ce genre de sport...
Au cours de vos périgrinations, pour le moins rebondissantes, vous rencontrerez des murs qu'il vous faudra à tout prix éviter, des points d'interrogation, sorte de cartes chance du Monopoly qui vous apporteront plus souvent des ennuis que des avantages. A vous de voir...

Une affaire à rebondissements

Mais, dans cette avalanche d'empêcheurs de tourner en rond (ce qui est le comble pour une balle...) vous bénéficierez de quelques alliés. Les dalles fléchées en font partie et vous permettront d'effectuer des sauts aussi surprenants que si vous aviez été tout à coup chaussé des bottes de sept lieux.
Une fois un niveau franchi, le jeu vous propose une étape-prime. Un écran constitué de plusieurs cases point d'interrogation apparaît. A chaque case touchée correspond une prime dont l'importance varie. Le but est de toutes les effacer dans un temps, dont la limite est fixée par le niveau de difficulté atteint, afin de bénéficier d'une prime plus conséquente. Si vous n'avez pas tout cassé avant d'en arriver là, c'est que vous êtes vraiment digne d'être cité à l'ordre de l'indolence magnifiée...
Il est fortement recommandé d'être d'une organisation rigoureuse si l'on veut parvenir à ses fins. Une carte ne vous sera pas inutile pour vous faciliter la tâche et repérer ainsi les lieux "mal-fammés". Un petit truc maison qui ne manquera pas de vous rendre des services (de volée bien sûr...) est d'utiliser le plus souvent possible la touche pause (stop), ne serait-ce que pour prendre le temps d'essuyer la sueur de votre front...
Un jeu peut-être pas très original mais dont le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il défrise... A bon "rebondisseur", salut !

Georges Brize

STRIKE FORCE HARRIER :

Éditeur : Mirrorsoft
Genre : simulateur
Support : disquette/PCW
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★

STRATÉGIE ET SIMULATION

Les jeux sur PCW ne sont pas chose courante, je ne vous apprends rien, et qui plus est lorsqu'il s'agit de bons jeux. Après Tomahawk (simulateur hélicoptère), nous attendions avec une impatience non feinte l'apparition d'un successeur. Le voici, et nous nous empressons de vous le présenter.

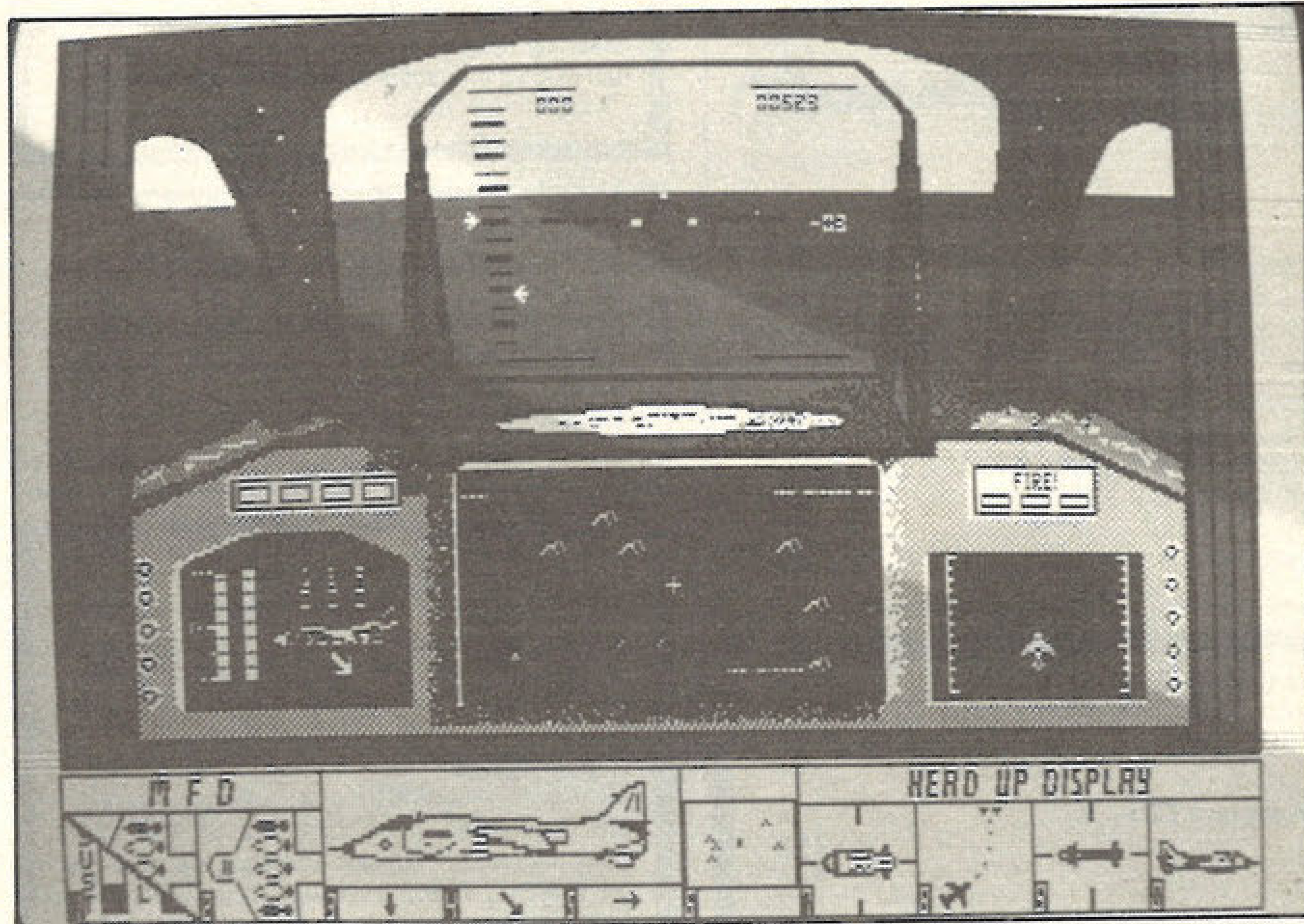
Le terme simulation, qui ne s'applique que très rarement, il faut bien le dire, aux pâles copies de cockpit que nous voyons fleurir sur nos petits écrans, est sans nul doute tout à fait approprié à ce nouveau venu malgré un certain manque d'originalité graphique.
Si la grande force de ce programme ne réside pas dans l'élaboration des décors, son scénario quant à lui, peut vraiment représenter beaucoup d'intérêt. En effet, contrairement à nombre de ses congénères, il ne s'agit plus là d'un simple jeu n'ayant comme but que la haute voltige ou encore la poursuite constante d'ennemis qui ne cessent de se reproduire, mais plutôt d'un subtile mélange d'action et de stratégie.

Le jeu

Vous êtes aux commandes d'un Harrier, avion de chasse de la marine américaine qui a la particularité de permettre le décollage à la verticale, grâce au système dont il est muni (le V/STOL). Ce système dont tout le monde a au moins entendu parler, consiste en la possibilité d'orienter les réacteurs suivant le mode de vol désiré, l'orientation pouvant atteindre les 90°.
Vous disposez donc, de ce fait, de deux modes de décollage, ainsi que de possibilités de combats pour le moins surprenantes. Nous verrons cela plus tard, mais étudions auparavant le but réel du jeu.
Après la superbe page de présentation que constitue une image digitalisée d'un HARRIER, vous parvenez au menu général. Certes, celui-ci ne propose pas, à notre plus grand regret d'ailleurs, le même nombre d'options que Tomahawk (je sais, je sais, je me répète mais on ne fait pas mieux comme référence), cependant les trois modes proposés, du très simple au très complexe, vous réservent de nombreuses surprises. Débutons par la simplicité.
Très proche du jeu d'arcade, le mode le plus simle : combat practice, sera pour vous un très bon sujet d'entraînement au tir en vol. Vous n'aurez pas à subir les affres du décollage qui, je vous le signale dès à présent n'est pas des plus évident à réaliser. Vous vous trouvez donc en vol et votre seul et unique but durant cette partie du programme sera de faire mouche le plus fréquemment possible. Ah oui, j'allais oublier le niveau pilote. Un conseil judicieux : ne surestimez pas vos capacités...
Par contre, lorsque vous vous attaquerez au mode combat, les choses vont changer, du vol réel et tout et tout... Donc après avoir fait vos classes en faisant joujou à "dégommer" tout ce qui bouge, et avoir de ce fait mérité vos galons de pilote de chasse, vous aurez l'insigne honneur de vous voir affecter la mission dont même Rambo rêvait quand il était petit...
Pour répéter cette mission, oh combien périlleuse, vous disposez de l'option practice qui n'est en fait que la simplification de l'affrontement final qui vous guette.

Pilote au charbon...

Vous voilà donc un as parmi les as, ou presque. Reste à faire vos preuves sur le terrain. Ça va se gâter, faites-moi confiance. Après quelques minutes de vol en mode combat, vous vous rendrez compte que le reste n'était qu'une vaste rigolade. L'expérience qui vous est désormais acquise doit vous mettre en mesure de décoller sans problème, aussi bien en décollage court (traditionnel) qu'à la verticale, la deuxième solution restant tout de même la plus simple. Votre seule et unique ambition sera, une fois gagné les airs de rejoindre le Q.G ennemi situé à 250 miles de votre base de départ.
Mais votre vol ne sera pas de tout repos, loin de là. Tanks, missiles AMS et chasseurs ennemis, tels seront les petits agréments qui jalonneront votre mission. Il vous faudra commencer votre "guéguerre" par l'anihilation systématique des tanks qui pilonnent sans répit votre camp. Si vous parvenez, vous obtiendrez la possibilité d'établir un nouveau point stratégique avancé à l'intérieur même du camp adverse, à condition toutefois de ne pas être pris sous le feu de vos charmants compagnons... Bien qu'il y ait au total cinq cent douze aires d'opérations, il ne sera pas nécessaire (et heureusement) de toutes les conquérir pour réussir votre mission.
Attention, il s'avèrera quelquefois difficile de discerner les amis des ennemis. N'ayez donc aucune honte à avoir souvent recours à votre radar qui vous signalera à qui vous avez à faire.
Voyons maintenant le réel avantage que représente l'HARRIER face aux chasseurs traditionnels. Comme vous le savez, il est impossible à un avion de réduire fortement sa vitesse en vol plat.



La seule issue pour un pilote qui désire ralentir sa machine sera de prendre de l'altitude. Pas très pratique quand on est dans le feu de l'action, et à plus forte raison sous celui de l'ennemi... L'HARRIER quant à lui, peut grâce au V/STOL diminuer notablement sa poussée par une orientation judicieuse des réacteurs, sans nécessiter aucune manœuvre ascentionnelle ou tournante. Cela laisse entrevoir de grandes possibilités dans le cas où un retournement de situation s'avère urgent.
Vous trouverez toutes les astuces de combat dans les dernières pages de la documentation anglaise.
Sans être le jeu du siècle, ce simulateur ne manque pas d'intérêt même si les graphismes laissent quelque peu à désirer sur une machine qui nous a déjà montré de quoi elle était capable. Rapide, bien documenté (chose rare de nos jours), ce logiciel distribué par DDI, devrait remplir pleinement son contrat en vous emmenant, grands et petits au septième ciel.
Encore une toute petite chose avant de vous lancer corps et âmes dans la bagarre, la dernière page de la documentation française (en effet, la pochette renferme deux manuels, l'un en anglais, l'autre en français), récèle un rectangle quadrillé permettant un repérage aisé de l'évolution de votre mission. Avis aux "têtes brûlées", cela pourrait leur être de quelque utilité...

Georges Brize

22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – Tél. : (1) 43.28.22.06
OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE

ORDIVIDUEL



- ☐ PCW 8256 .... 4750 F
- ☐ PCW 8512 .... 5925 F
- ☐ ext. 256 K pour 8256 .... 450 F
- ☐ 2[e] lect. PCW 8256 .... 1990 F
- ☐ stylo optique .... 890 F
- ☐ interf. RS 232/centronic .... 690 F
- ☐ housse (mon. + clavier + imp.) .... 299 F
- ☐ ruban imprimante (par 2) .... 198 F
- ☐ disquette 3" (DF-DD) .... 79 F
- ☐ allonge pcw (imp. + al.) .... 275 F

Disquettes vierges
- ☐ à l'unité .... 31 F
- ☐ par 10 .... 275 F

Cassettes vierges C20
- ☐ les 5 .... 45 F
- ☐ les 10 .... 80 F

Rallonge alimentation + vidéo
- ☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 464 . 130 F
- ☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 6128 180 F
- ☐ housse pour moniteur + clavier ...... 175 F (préciser couleur ou monoc.)
- ☐ ruban imprimante DMPI (par 2) .... 198 F
- ☐ ruban imprimante DMP 2000 .... 99 F
- ☐ adaptateur peritel tous CPC .... 450 F

Câble imprimante AMSTRAD
Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic".
- ☐ câble imprimante .... 150 F

DIGITALISEUR ARA
Ce digitaliseur vous permettra non seulement de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra mais aussi des images provenant **directement de votre T.V.** Un logiciel très complet vous permettra d'embellir, retoucher, stocker... les images digitalisées. Entièrement français.
- ☐ digitaliseur ARA .... 990 F

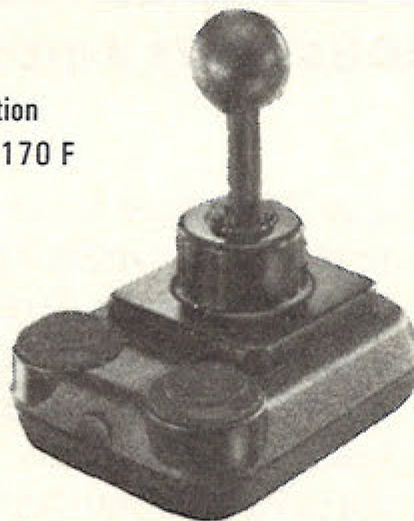
MULTISERVI
Enfin une carte E/S ne nécessitant aucun montage, aucun relais. De plus le logiciel fourni avec cette carte vous permet de commander réveil, alarme, spot... tout appareil électrique de votre choix sans être un "crack" de la programmation. Entièrement français.
- ☐ Multiservi .... 990 F

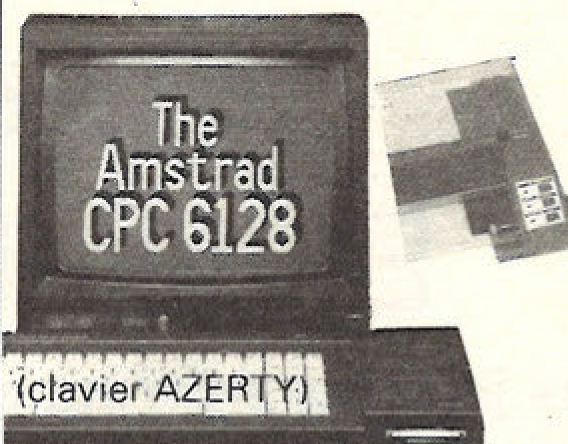
produits DART
STYLO OPTIQUE : De loin le meilleur de tous, le stylo optique DART à fibre optique vous permettra de réaliser de véritables chef d'œuvres. Fourni avec logiciel d'exploitation très complet.
- ☐ stylo optique .... 349 F

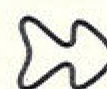
SCANNER GRAPHIQUE : Ce scanner, très simple d'utilisation, vous permettra de digitaliser toute image sur support papier, à partir de la DMP 2000. Fourni avec un logiciel d'exploitation très puissant.
- ☐ scanner graphique "DART" .... 790 F

LE 2 MARS OUVERTURE DE LA BOUTIQUE "PRO" AVEC EN VEDETTE LE PC 1512

- ☐ joystick compétition PRO5000 .... 170 F







SUPER-PROMOTION

- ☐ **CPC 6128 coul + impr. DMP 2000 .... 5490 F**
- ☐ CPC 6128 monochrome .... 2990 F
- ☐ CPC 6128 couleur .... 3990 F
- ☐ CPC 464 monochrome .... 1990 F
- ☐ CPC 464 couleur .... 2990 F
- ☐ imprimante DMP 2000 .... 1690 F
- ☐ interface RS 232 (Amstrad) .... 590 F
- ☐ souris .... 690 F
- ☐ 1er lecteur de disquettes .... 1990 F
- ☐ 2ème lecteur de disquettes .... 1590 F
- ☐ mangétophone (avec câble) .... 340 F
- ☐ câble magnéto .... 50 F

INTERFACE TV POUR AMSTRAD CPC

CARACTERISTIQUES :
- PAL SECAM
- 16 chaînes pré-réglables
- UHF-VHF
- haut-parleur intégré
- sortie casque
- câble pour décodeur CANAL "+" (en option 150 F)

☐ **interface TV** .... **1390 F**

SYNTHÉVOC 1

SYNTHETISEUR VOCAL
TECHNI MUSIQUE

"Il ne lui manque que la parole", synthé. VOC1 la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !
- ☐ synthétiseur vocal .... 549 F

LOGICIELS CPC

	C	D
3D grand Prix	☐ 110 F	☐ 160 F
airwolf	☐ 100 F	☐ 149 F
algebre	☐ 175 F	☐ 245 F
amstradivarius	☐ 145 F	☐ 175 F
anals of rome	☐ 130 F	☐ 175 F
arsène		☐ 590 F
asphalt	☐ 140 F	☐ 180 F
athlètes	☐ 180 F	☐ 220 F
tau ceti	☐ 105 F	☐ 185 F
templiers	☐ 180 F	☐ 220 F
tennis 3D.	☐ 120 F	☐ 160 F
tension	☐ 150 F	☐ 190 F
textomat		☐ 450 F
the eidolon	☐ 120 F	☐ 160 F
they sold million n° 1	☐ 110 F	☐ 70 F
they sold million n° 2	☐ 110 F	☐ 170 F
they sold million n° 3	☐ 110 F	☐ 170 F
tony truand	☐ 140 F	☐ 199 F
top secret		☐ 230 F
trail blazer	☐ 110 F	☐ 160 F
trivial pursuit	☐ 185 F	☐ 250 F
tt racer	☐ 110 F	☐ 160 F
winter games	☐ 110 F	☐ 140 F
yie ar kung fu II	☐ 100 F	☐ 155 F
zombi		☐ 175 F
discology	–	☐ 345 F
mines du roi aquantus	☐ 125 F	☐ 185 F

	C	D
atom smasher	☐ 80 F	F
autoformation à l'asse.	☐ 195 F	☐ 295 F
avenger	☐ 100 F	☐ 155 F
bactron	☐ 140 F	
bala. pays de big ben	☐ 180 F	☐ 245 F
bala. outre rhin	☐ 180 F	☐ 250 F
batman	☐ 95 F	☐ 160 F
biggles	☐ 125 F	☐ 150 F
bob winner	☐ 180 F	
bridge	☐ 299 F	☐ 265 F
budget familial	☐ 140 F	☐ 220 F
c.a.o.	☐ 320 F	☐ 410 F
calcumat		☐ 450 F
carte de france	☐ 150 F	☐ 185 F
cauldron 2	☐ 115 F	☐ 180 F
ciné clap		☐ 180 F
cobol (notice anglaise)		☐ 550 F
colbert		☐ 250 F
colossus chess 4	☐ 110 F	☐ 160 F
commando	☐ 100 F	☐ 145 F
d.a.m.s.	☐ 295 f	☐ 395 F
datamat PCW		☐ 590 F
dbase II		☐ 790 F
deep strike	☐ 100 F	☐ 145 F
echosoft	☐ 365 F	☐ 395 F
équation inéquation	☐ 175 F	☐ 245 F
fer et flammes (2 d.)		☐ 295 F

	C	D
fighter pilot	☐ 100 F	☐ 150 F
floopy (magazine)	☐ 38 F	☐ 59 F
foot	☐ 120 F	☐ 160 F
future knight	☐ 110 F	☐ 155 F
gauntlet	☐ 105 F	☐ 165 F
golden hits	☐ 120 F	☐ 170 F
grand prix 500	☐ 150 F	☐ 180 F
graphic city	☐ 150 F	☐ 195 F
gr. + way tig. + vi.	☐ 145 F	☐ 195 F
h.m.s. cobra	☐ 280 F	☐ 350 F
hit pack	☐ 100 F	☐ 155 F
ikari warrior	☐ 100 F	☐ 155 F
infiltrator	☐ 115 F	☐ 145 F
jail break	☐ 105 F	☐ 155 F
kentel		☐ 390 F
kid kit	☐ 299 F	☐ 299 F
l'aigle d'or	☐ 160 F	☐ 199 F
l'ère du verseau		☐ 250 F
la solution		☐ 950 F
le 5[e] axe	☐ 120 F	☐ 160 F
diamant île maudite	☐ 180 F	☐ 220 F
le pacte		☐ 220 F
le secret du tombeau	☐ 160 F	☐ 199 F
les 4 saisons	☐ 120 F	☐ 220 F
carvernes de thenebe	☐ 120 F	☐ 180 F
les passagers du vent	☐ 290 F	☐ 290 F
les pyramides d'atlant.	☐ 150 F	☐ 180 F

	C	D
lorigraph	☐ 195 F	☐ 195 F
m'enfin	☐ 150 F	☐ 195 F
m.a. base	☐ 165 F	
m.g.t.	☐ 140 F	180 F
m.g.t. + bactron	☐ 195 f	☐ 245 F
manhattan 95	☐ 140 F	☐ 180 F
maracaïbo	☐ 135 F	☐ 175 F
masque		☐ 195 F
mastertro. disq. n° 1		☐ 99 F
mastertro. disq. n° 2		☐ 99 F
mastertro. disq. n° 3		☐ 99 F
miami vice	☐ 100 F	☐ 150 F
micro scrable	☐ 199 F	☐ 245 F
mille bornes	☐ 145 F	☐ 195 F
monopoly	☐ 175 F	☐ 225 F
multiplan		☐ 498 F
pacific	☐ 120 F	☐ 180 F
palitron	120 F	☐ 195 F
ping-pong	☐ 100 F	☐ 165 F
poseidon	☐ 130 F	☐ 180 F
pouvoir	☐ 160 F	☐ 199 F
prodigy	☐ 120 F	☐ 160 F

	C	D
rally 2	☐ 160 F	☐ 190 F
robbot	☐ 130 F	☐ 175 F
rodeo	☐ 175 F	☐ 240 F
sapiens	☐ 140 F	☐ 180 F
scoobydoo	☐ 105 F	☐ 150 F
silent service	☐ 105 F	☐ 155 F
space moving	☐ 295 F	☐ 395 F
spitfire 40	☐ 105 F	☐ 145 F
street hawk	☐ 105 F	☐ 145 F
stryfe	☐ 150 F	☐ 220 F
super paint		☐ 395 F

LOGICIELS PC

- ☐ infiltrator .... 295 F
- ☐ évolution sunset .... 1175 F
- ☐ flight simulator .... 890 F
- ☐ dambuster .... 225 F
- ☐ crusade in europe ...... 245 F
- ☐ cyrus chess 2 .... 210 F
- ☐ boulder dash .... 205 F
- ☐ boulder dash III .... 215 F
- ☐ bruce lee .... 375 F

VENTE AUX COLLECTIVITÉS : numéro réservé : 48.86.92.84

LOGICIELS PCW

- ☐ strike force harrier .. 199 F
- ☐ compta. (alpha soft) .. 750 F
- ☐ alienor .... 1095 F
- ☐ am-stram dames .... 199 F
- ☐ autofor. assembleur ... 295 F
- ☐ bridge player 3 .... 220 F
- ☐ trivial pursuit .... 265 F
- ☐ spool .... 350 F
- ☐ strike force harrier .. 199 F
- ☐ mynea .... 830 F
- ☐ mailing (éd. logi. stic) ... 450 F
- ☐ gp II + mail. (éd. arken.) 990 F
- ☐ exbasic .... 250 F
- ☐ act 1 .... 799 F
- ☐ datamat pcw .... 590 F
- ☐ cobol (notice angl.) .. 550 F
- ☐ colossus chess 4 ...... 175 F
- ☐ damocles .... 1750 F
- ☐ fairlight .... 170 F
- ☐ force 4 + mis. detec. . 190 F
- ☐ gp II (éd. arkenciel) . 760 F
- ☐ graphol. + bioryth. ... 199 F
- ☐ histoire d'or. .... 245 F
- ☐ la paie cresus .... 1175 F
- ☐ lang. "c" (not. angl.) . 550 F
- ☐ multiplan .... 498 F
- ☐ PCW graph .... 395 F
- ☐ azerty .... 250 F
- ☐ polyprogram .... 1185 F
- ☐ reversi .... 199 F
- ☐ rotate .... 350 F
- ☐ tassword 8000. .... 450 F
- ☐ tomahawk .... 210 F
- ☐ dbase II .... 790 F
- ☐ compagnon .... 290 F
- ☐ centre serveur .... 2350 F
- ☐ batman .... 185 F
- ☐ blocus .... 220 F
- ☐ bounder .... 220 F

LIVRES

- ☐ peeks pokes du cpc ... 99 F
- ☐ rsx et rout. ass. sur cpc 200 F
- ☐ cp/m + sur cpc et pcw 100 F
- ☐ graphis. et sons du cpc.. 129 F
- ☐ la bible des cpc. ..... 199 F
- ☐ 102 prog. sur amstrad .. 120 F
- ☐ amstrad à l'école .... 120 F
- ☐ amstrad en famille ... 120 F
- ☐ amstrad en musique .. 165 F
- ☐ clefs pour amstrad t1 .. 140 F
- ☐ lefs pour amstrad t2 .. 155 F
- ☐ routines du cpc ..... 149 F
- ☐ liv. lect. disq. cpc .... 149 F
- ☐ cp/m + sur cpc et pcw 100 F
- ☐ graphis. et sons du cpc 129 F
- ☐ la bible des cpc .... 199 F
- ☐ routines du cpc .... 149 F
- ☐ liv. lect. disq. cpc ... 149 F
- ☐ peeks pokes du cpc .. 99 F
- ☐ rsx et rout. ass. sur cpc 200 F
- ☐ bien débuter pcw. ... 129 F
- ☐ bien débuter pc 1512 .. 149 F
- ☐ je débute basic amstrad 91 F
- ☐ grd livre dupcw amstrad 179 F
- ☐ livre du basic 1512 .. 179 F
- ☐ livre du gem pc 1512 .. 199 F
- ☐ livre logo pcw et cpc .. 149 F
- ☐ multiplan sur amstrad .. 195 F
- ☐ prog. math. sur cpc .. 150 F
- ☐ programmation sur PCW 149 F
- ☐ trucs et astuces pc 1512 179 F
- ☐ guide réf. tech. 1512 .. 249 F

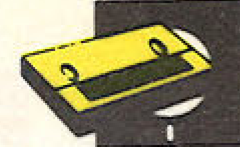
Tous nos prix sont indicatifs

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F).

NOM ______________ ORDINATEUR : ☐ PC 1512 ☐ 6128 coul. ☐ 6128 mono. ☐ 464 coul. ☐ 464 mono. ☐ 8256 ☐ 8512

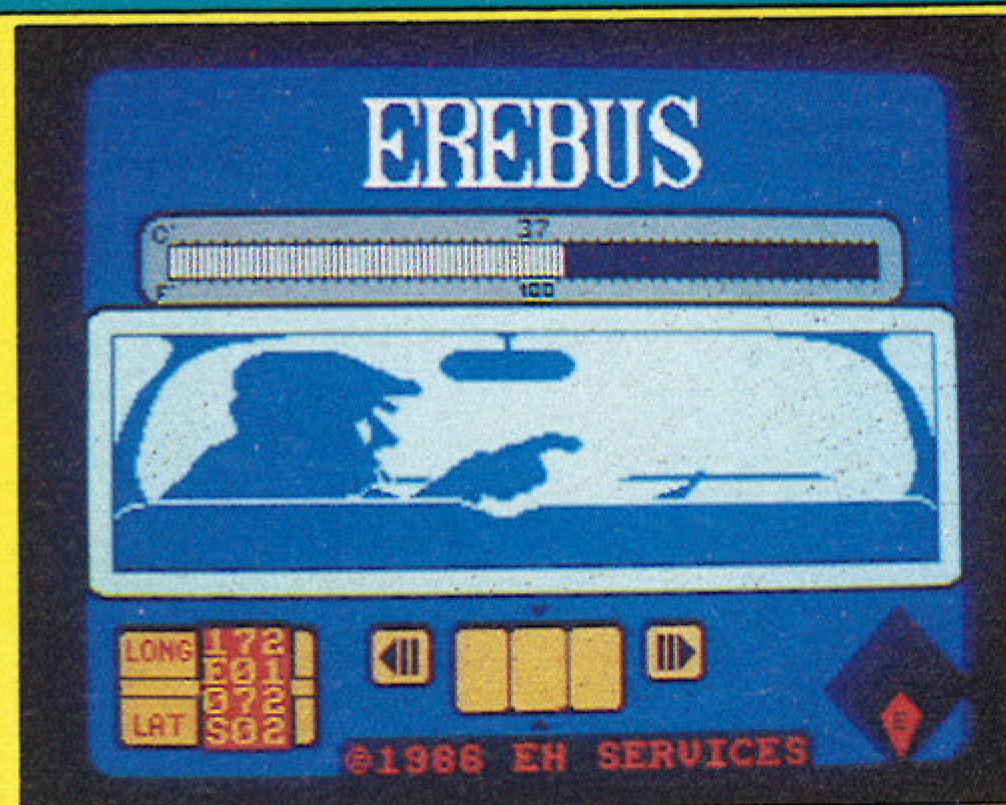
ADRESSE ______________ TÉL. ______ CODE POSTAL ______ VILLE ______

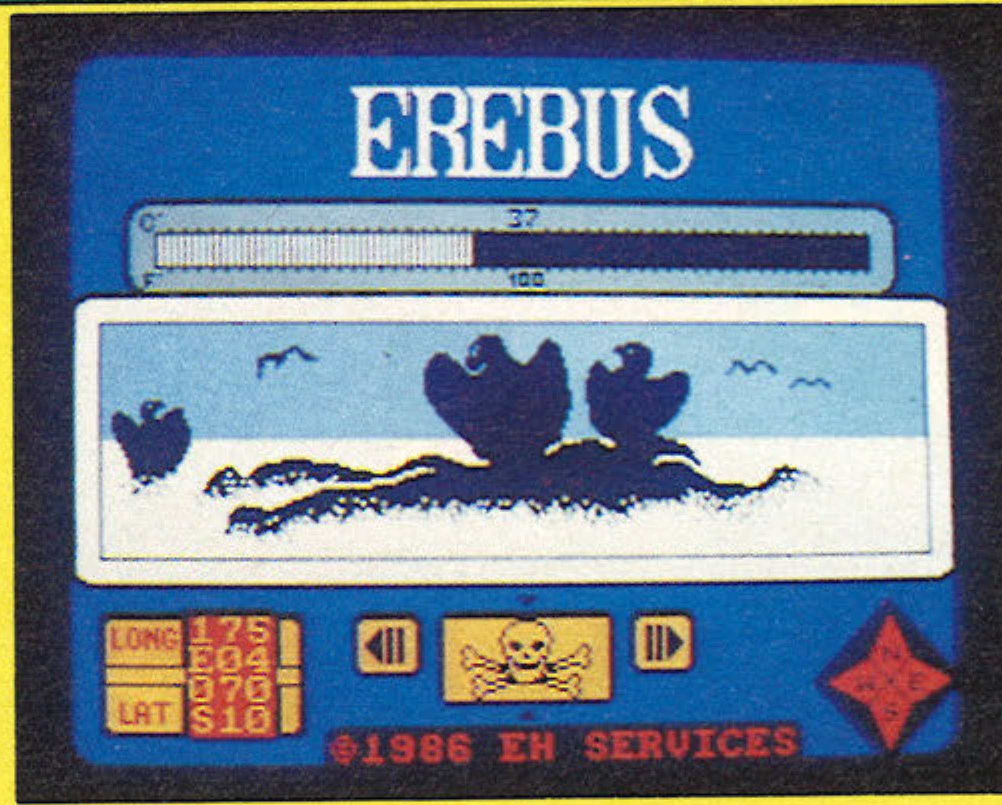
Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.



Editeur : Titus
Genre : aventure graphique
Support : disquette
Graphismes : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★

EREBUS





Si l'on vous dit : "Titus ?" ou "Erebus ?", il y a de fortes probabilités pour que vous ne connaissiez ni l'un ni l'autre. Et pourtant mon premier, nouvelle société d'édition de logiciels, produit mon second, un logiciel d'aventure intéressant. D'ordinaire, bien que cela ne soit pas une règle absolue, un premier logiciel s'effectue toujours un peu par tâtonnement. Pré-version, version 1.2, version 2.6, jaquette provisoire et tutti quanti... Normal. Mais là, surprise, il s'agit bel et bien d'un produit fini, livré luxueusement en boîtier cartonné avec superbe notice et en version définitive. Alors pas d'hésitation, on plonge dans cette nouvelle aventure.

Un scénario de circonstance...

En cette période de froid, de glaciation et de neige arrive un logiciel dont l'action se déroule... sur la banquise. Du moins au départ, histoire de ne pas être trop "dépaysé" !

En fait, l'histoire se situe en 1985 sur la Terre (une fois n'est pas coutume) et vous fera voyager dans plusieurs pays du monde, en traversant plusieurs continents. Il n'empêche que l'aventure débute sur la banquise, au pôle sud où votre avion de reconnaissance vient de s'écraser. "Je me réveillai alors que le froid commençait à pénétrer mes vêtements [...] Allons mon gars, pensai-je, un peu de courage : c'était le seul moyen de ne pas finir en glaçon". J'empoignai alors mon joystick pour me diriger vers des lieux plus cléments. Chercheur et savant, c'est en allant observer de plus près le mystérieux volcan Erebus que mon avion, pris de folie, s'est écrasé sur la banquise. Le plus curieux était l'effective absence de volatiles généralement très présents dans cette partie du globe.

Une histoire originale

Soupçonnant quelque machination, je me mis à marcher sur la banquise. Aux dernières nouvelles, ma position était proche de la seule "habitation" de la contrée : la cabane du vieux Shackleton. Mon premier but fut de ne pas mourir de froid et, peu équipé pour une telle promenade, je commençai à rechercher la fameuse cabane. Pourquoi étais-je si seul ? Où étaient donc passés tous les manchots ? La réponse ne me vint que plus tard, après de nombreuses tentatives pour retrouver mon chemin. Car pour se sortir de la banquise, du froid et tenter de déjouer un complot visant à dépeupler l'Antarctique, mieux vaut faire vite, sans confondre vitesse et précipitation... Et c'est ainsi que, mort de froid plusieurs fois de suite, je me décidai à en revenir aux bonnes vieilles méthodes : feuille de papier, carte et crayon bien affûté.

Erebus est original. Par son scénario, certes, qui évite les poncifs de la planète isolée et inhospitalière. De plus, le jeu, tout en n'étant pas une véritable aventure/arcade, est contrôlé par joystick (également souris et touches directionnelles). Pas de longues phrases à entrer au clavier, un prompt déplacement vaut parfois mieux qu'un long discours. Pour vous déplacer dans les nombreux lieux que compte cette aventure, il suffit de pointer une flèche sur les icônes ou objets intéressants. Le procédé est agréable quoiqu'il demande au départ une certaine dextérité (et rapidité) dans le maniement du joystick. Vous voulez aller dans une direction ? Pointez cette direction sur l'une des branches de la rose des vents. Vous trouvez un pardessus pour vous protéger du froid ? Pointez dessus la flèche et validez votre décision. Simple mais terriblement efficace.

Un logiciel très graphique

Erebus est une aventure graphique et mérite bien son appellation. Les écrans sont très réussis, très beaux et colorés, quoique l'on puisse – mais il ne s'agit là que d'un avis très personnel – leur reprocher d'être un peu trop petits, occupant le tiers central de l'écran de jeu. Ce dernier comporte en sa partie supérieure le titre du logiciel plus un indicateur et, dans sa partie inférieure, la rose des vents (pour vos déplacements), trois fenêtres pour visualiser les objets ramassés et un indicateur de coordonnées Longitude/Latitude.

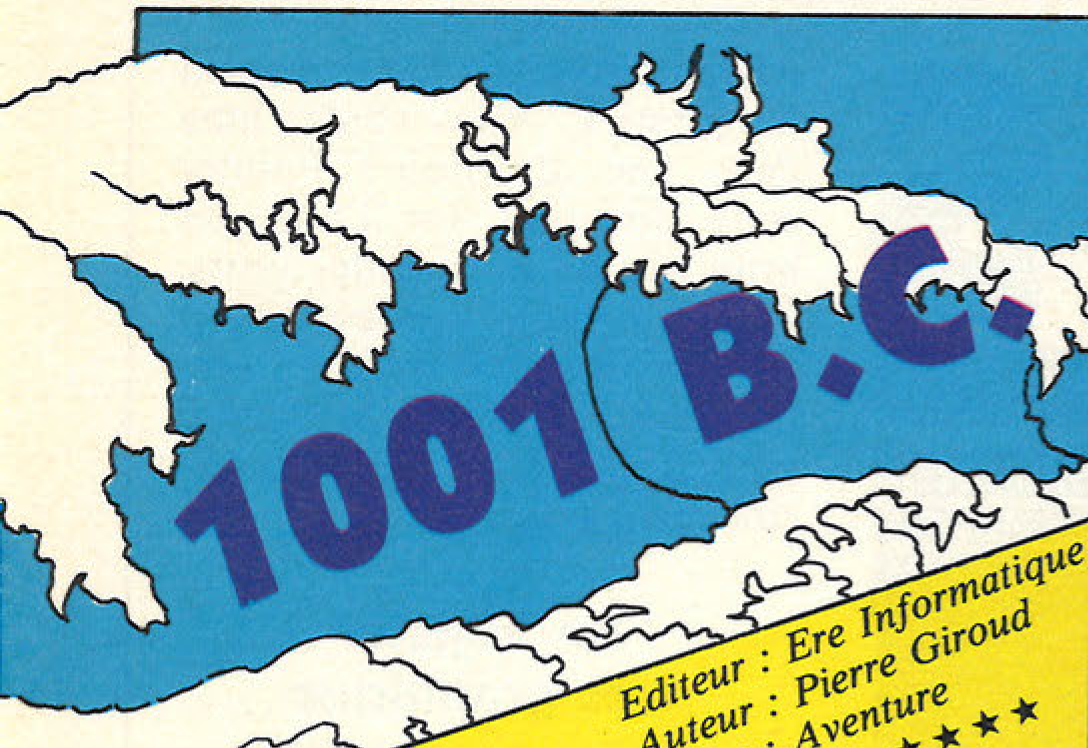
On peut lui reprocher une trop grande persistance d'une même image : perdu sur la banquise, on peut cliquer sur des directions très différentes tout en restant avec la même vue. Détail mineur, me direz-vous, puisque rien ne ressemble plus à un morceau de banquise qu'un autre bout de banquise... Ceci étant dit, cela réserve de la place pour des images plus diversifiées lors des voyages dans d'autres parties du monde. Et l'ensemble est très réussi.

Des premières armes réussies

Erebus, premier logiciel de la société Titus, est donc une belle réussite. L'intrigue est originale, l'intérêt du jeu bien entretenu. Le graphisme soigné est très agréable. La conception et la réalisation sont nettes, sans bavure. Tout est propre, bien "léché", fignolé jusqu'à l'emballage et la présentation (boîtier, mode d'emploi...). Ce premier logiciel de Titus nous a donc agréablement surpris et trouve naturellement sa place sur le marché de l'édition professionnelle et des jeux d'aventure sur lesquels il faut compter.

FPN





Editeur : Ere Informatique
Auteur : Pierre Giroud
Genre : Aventure
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★





Heureux qui comme Ulysse...

Heureux qui, commme Ulysse, a fait un beau voyage ou comme celui là qui conquit la toison, et puis est retourné, plein d'usage et raison, vivre entre ses parents le reste de son âge !

J. du Bellay

Seulement voilà, sur le chemin d'Ithaque, Ulysse s'est égaré de rivages en rivages et il lui a fallu dix ans d'aventures incroyables avant de retrouver sa femme, Pénélope, et de massacrer les prétendants à sa succession. 1001 B.C. retrace cette odyssée racontée par Homère. Ulysse n'est pas un imbécile, c'est lui qui a eu l'idée géniale du cheval de Troie ! Il a aussi épousé une femme formidable. Pensez donc ! Elle l'a attendu dix ans en repoussant tous ses prétendants ! L'odyssée d'Ulysse a travers la mer Méditerranée est pleine d'aventures rocambolesques et passionnantes. Avec 1001 BC, vous les revivrez dans la peau d'Ulysse. Seulement, il vous faudra faire preuve de beaucoup d'intelligence et de patience, les énigmes des personnages rencontrés au cours du voyage étant plutôt salées !

Les copains d'Ulysse

Ulysse ne part pas seul, quand il quitte le pays des Kikones sur son navire. Il est accompagné de Périmède, Euryloque, Politès et Elpénor. Ses compagnons de voyage font ce qu'il leur dit mais jusqu'à un certain point seulement. Il ne faut pas trop se moquer d'eux ! Il en est de même avec les personnages rencontrés tout au long du périple. Sur l'île des Lotophages, il ne faudra surtout pas vexer l'autochtone, si vous voulez qu'il vous aide ! Taratata ! Je ne vous en dirai pas plus !

Treize escales en dix ans !

Une petite carte de la mer Méditerranée, avec la Corse, la Sardaigne, la Sicile, la Botte, la Grèce et une partie des côtes d'Afrique, est affichée à droite de l'écran. Sur cette carte, des points noirs nous indiquent les différentes étapes de l'odyssée et un petit bateau clignote pour marquer la position de l'embarcation d'Ulysse. Au moyen des flèches du curseur, nous faisons une petite croisière sur la Méditerranée en déplaçant notre petit voilier clignotant. Rentrons directement à Ithaque, pourquoi se compliquer l'existence à faire des détours invraisemblables ! Vous pouvez toujours essayer, ça ne marche pas. Des vents contraires nous empêchent de nous diriger dans certaines directions ! Nous devons nous résoudre à passer par les treize escales prévues. On ne refait pas l'histoire !

Beaucoup d'essais avant transformation

1001 B.C. est un jeu d'aventure classique avec une fenêtre pour les dessins (joliment encadrée), une place pour le texte et un cadre pour la communication avec l'ordinateur. Cette dernière est très rudimentaire. L'analyse de texte recherche ce qui l'intéresse, mais ne répondra pas à vos divagations. Pour faire exécuter un ordre important dans le déroulement de l'histoire, il vous faudra trouver les mots exacts, une formulation différente serait rejetée. Beaucoup d'essais seront donc nécessaires avant la transformation de votre ordre en action effective ! Les dessins sont très colorés (mode O) et s'affichent à vue, comme souvent dans les jeux d'aventure. Les compagnons d'Ulysse, quand ils sont présents, sont représentés par un petit portrait d'eux sous la fenêtre graphique, ainsi que les objets disponibles. La connaissance de l'Odyssée d'Homère vous sera certainement très utile.

Patrick Yoann

SUPER!! L'ECHANGE.



VAL DE MARNE

Tél. : 43.78.00.72

COMPUTER



AMSTRAD
PC 1512 SD
Monochrome
5 920 F TTC

- Unité centrale de 512 Ko
- Moniteur monochrome
- Lecteur de disquettes 360 Ko
- Souris
- MSDOS 3,2
- DOS Plus
- GEM DESKTOP et PAINT
- BASIC 2

AMSTRAD

Imprimante DMP 3000 ***2 290 F TTC***

Spectrum + 2 ***1990 F TTC***

128 KO (livré avec joystick et 6 cassettes de jeux)

GAMME PCW	
PCW 8256	4740 F TTC
PCW 8512	5926 F TTC
FD 2 (2e lecteur)	1990 F TTC
Interface RS 232	690 F TTC
Ext 256 K	450 F TTC
Stylo Optique	880 F TTC
Disk 3" DF les 10	750 F TTC
D Base II	790 F TTC
Wordstar	890 F TTC
Multiplan	590 F TTC
Compta Aliénor	1 050 F TTC
DR Draw	630 F TTC
DR Graph	630 F TTC
Gestion Personnelle	230 F TTC
Bridge	210 F TTC
DevisFact Microtext	1 050 F TTC
Fich et Calc	950 F TTC
Turbo Pascal	740 F TTC

GAMME 464 & 6128	
464 Monochrome	1990 F TTC
464 Couleur	2990 F TTC
6128 Monochrome	2990 F TTC
6128 Couleur	3990 F TTC
DMP 2000	1690 F TTC
1er lecteur DD1	1990 F TTC
2e lecteur FD1	1590 F TTC
Câble FD1	125 F TTC
Interface Péritel	450 F TTC
Stylo Optique	290 F TTC
Synthétiseur Vocal	390 F TTC
RS 232	590 F TTC
Souris	690 F TTC
Ext 64 K DKTRONICS	590 F TTC
Disquettes 3" les 10	350 F TTC

ATTITUDES

Val de Marne Computer
62 bis, Av. Georges Clémenceau - 94700 Maisons Alfort - TÉL. : 43.78.00.72



Qté	DÉSIGNATION	PRIX
TOTAUX		

Jusqu'à 5 kg ajouter 30 F de frais de port. Pour un poids supérieur nous consulter.

AMS - 3/87

NOM ____________
PRÉNOM ____________
ADRESSE ____________
____
TÉL. ____________

CARTE BLEUE
N° ____________
____
Date validité carte ____________
Signature

HELP!

Attention, si vous ne vous sentez pas une âme de "tricheur", ne lisez pas ces pages ! Elles contiennent de précieux secrets pour résoudre vos jeux d'aventure favoris... Solutions pour parvenir au but final, ou simples "trucs" pour pénétrer dans une salle particulièrement cloisonnée, nous publions le résultat des recherches d'un ou plusieurs joueurs acharnés... ou simplement plus chanceux que vous ! Alors si vous êtes complètement épuisé, attardez-vous un peu sur ces pages ; si par contre, vous venez de triompher : pensez aux copains ! En attendant, merci à tous ceux qui alimentent régulièrement cette rubrique.

SRAM II

Prendre, torche, prendre torche, nord, ouvrir tombe, descendre, parlez, donner torche, monter, sud, ouest, ouvrir tombeau, descendre, donner vin, nord, est, sud, ouvre tombe, descendre, tirer chaîne, nord, démarrer moteur, est, limer grille, ouest, ouest, descendre, sud, parler crocodile (si votre "heure" concorde avec celle du crocodile, continuez ; sinon, promenez vous jusqu'à ce que les heures correspondent), monter échelle, brûler porte, nord, ouest, fouiller, prendre papier, prendre pièces, ranger, est, monter, lire papier, prendre extincteur, nord, prendre farine, sud, est, nord, éteindre feu, prendre œufs, est, est (si impossible, baladez-vous en perdant un peu de temps), est, bonjour, acheter carte, lire carte, sud, sud, descendre sous pont, embrasser grenouille, nord, nord, ouest, ouest, ouest, sud, regarder tableau, appuyer sur nez, est, ouvrir porte 3, faire gâteau, nord, monter, le chat dort, nord, nord, sud, nord, donne galette au roi.

Envois de R. Filipiak, A. Gousset, S. Colard, C. Martins. B. Glon, F. Beatrix, G. Grousset, V. & F. Rivard, Laidaoui Faudel...

CHOISISSEZ VOTRE ADVERSAIRE DANS F.B. BOXING

Boxeurs	Codes Boxeurs	Noms boxeurs
1	<enter>	Canadian Crusher
2	AQOIOO5C9	Eling Long Chop
3	AKSIIA3L9	Andrea Puncheredoo
4	IOMIOCBI4	Tribal Trouble
5	FIQINM908	Frenchie
6	BLTINF7L9	Ravioli Mafiosi
7	BPNINM5B7	Antipodean Andy
8	CJRINC3M8	Peter Perfect
9	NKRINC605	On voit Franck Bruno les bras levés tenant la ceinture. Il faut ensuite combattre à nouveau Peter Pefect

Envoi de Bruno Combé

HANDICAPS DE AMSGOLF

Voici les codes qui vous permettront de passer sans peine les différents handicaps du jeu "AMSGOLF" :

0 - K3R56
2 - N9W99
4 - N6L37
6 - D1C58
8 - M7H21
10 - H7Y48
12 - F4B11
14 - Z3F04
16 - S9V73
1 - E3R74
3 - W8M10
5 - S6152
7 - P9V60
9 - E2G86
11 - I1T93
13 - BOX24
15 - A6P12

Envoi de Henri Locin

MESSAGE FROM ANDROMEDA

Read message, yes, land, open airlock, leave, south, south, south, get detonator, west, get rod, east, east, east, point rod at plate, south, turn sphere, drop rod, get sphere, north, north, north, get knife, west, south, get gloves, wear gloves, north, west, west, west, west, west, south, south, put sphere on dish, turn sphere, down, east, down, cut vine, east, east, east, south, east, east, east, get explosives, open door, west, west, west, north, west, south, west, up, east, drop explosives, drop knife, west, press button, east, east, get axe, west, west, down, east, east, east, south, east, east, east, down, south, east, south, get fungus, north, west, north, west, put fungus to slug, west, west, cut rope, get stone, west, west, down, east, throw stone to creature, east, south, kill commander with axe, get key, examine device, east, insert key in key hole, turn key, type old, west, enter teleport, press button, leave, north, north, north, enter galaxy, shut airlock, take off.

Envoi de Gilbert Ravain

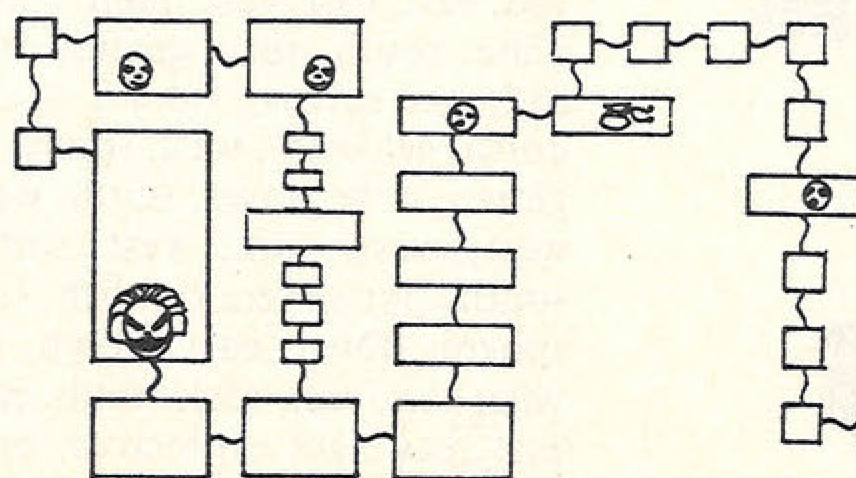
SHOGUN

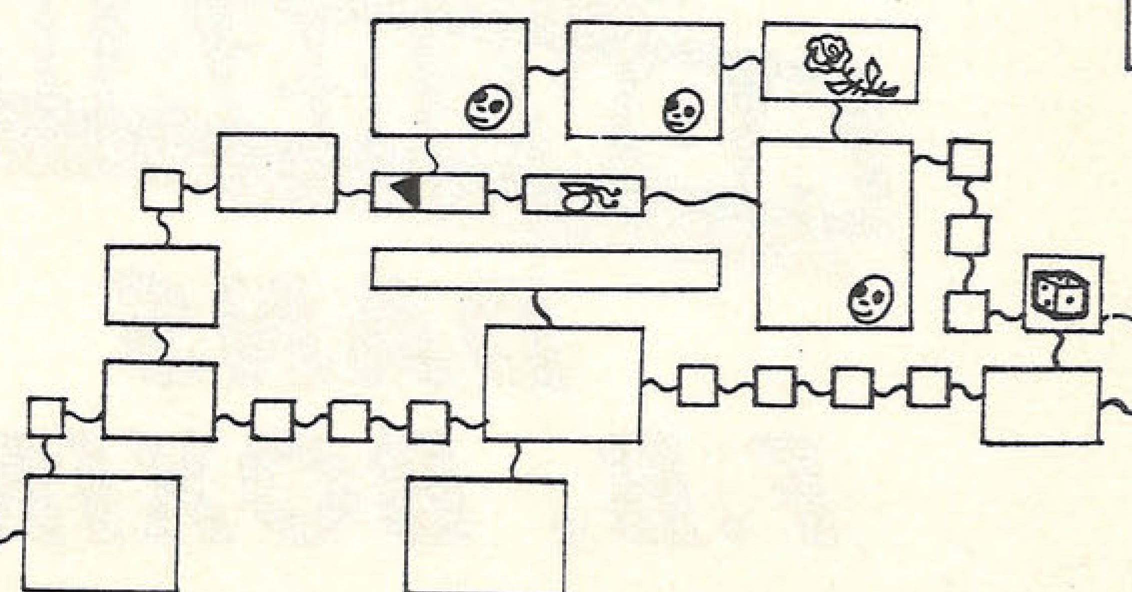
Nicolas Brunner a pensé aux malheureux errants encore dans Shogun. Alors pour les aventuriers perdus, voici un plan qui leur sera sûrement fort utile...

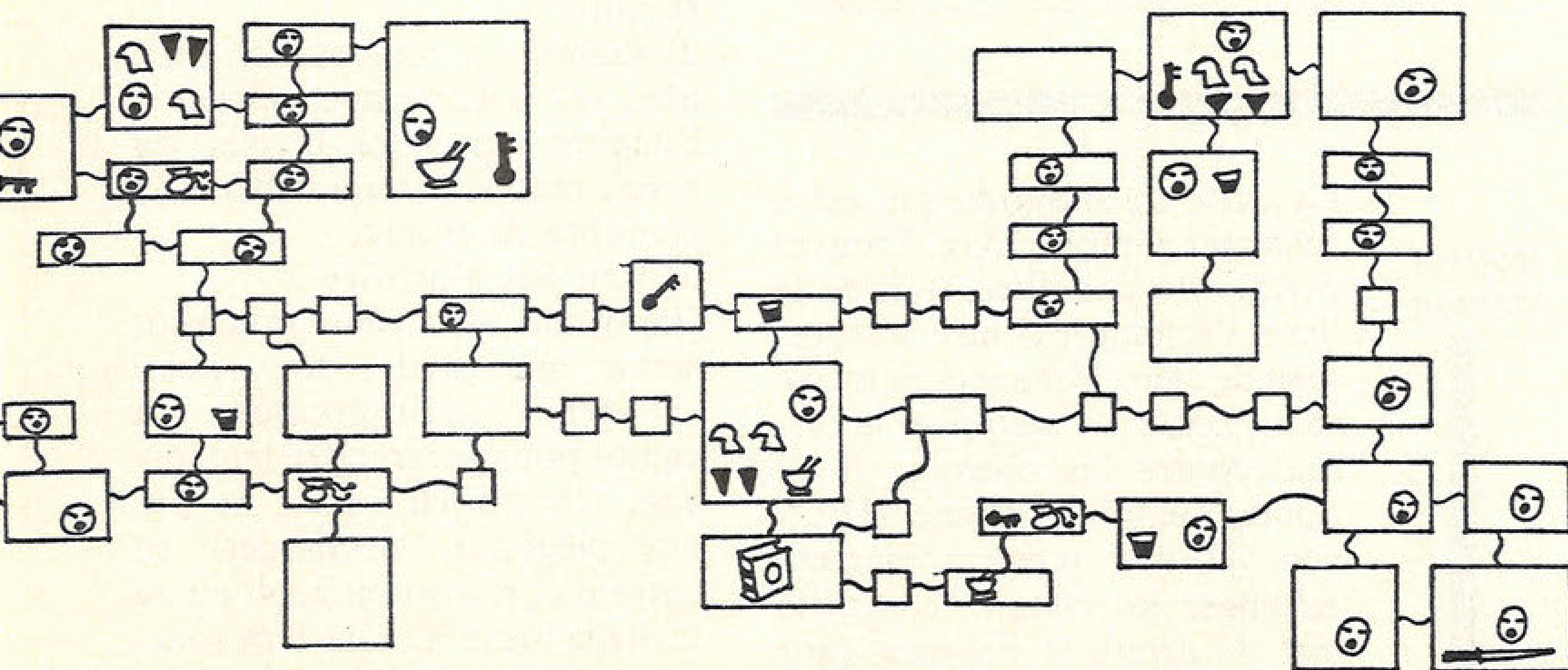
Trucs :

— pour ouvrir la porte du palais du maître Zen, il faut posséder le livre de philosophie ;

— pour ouvrir la porte du Tunnel d'Amour, il faut aller prendre la rose.







- clé
- dé
- argent
- personnage
- rose
- bouclier
- nourriture
- casque
- saké
- livre de philo
- sabre de cérémonie

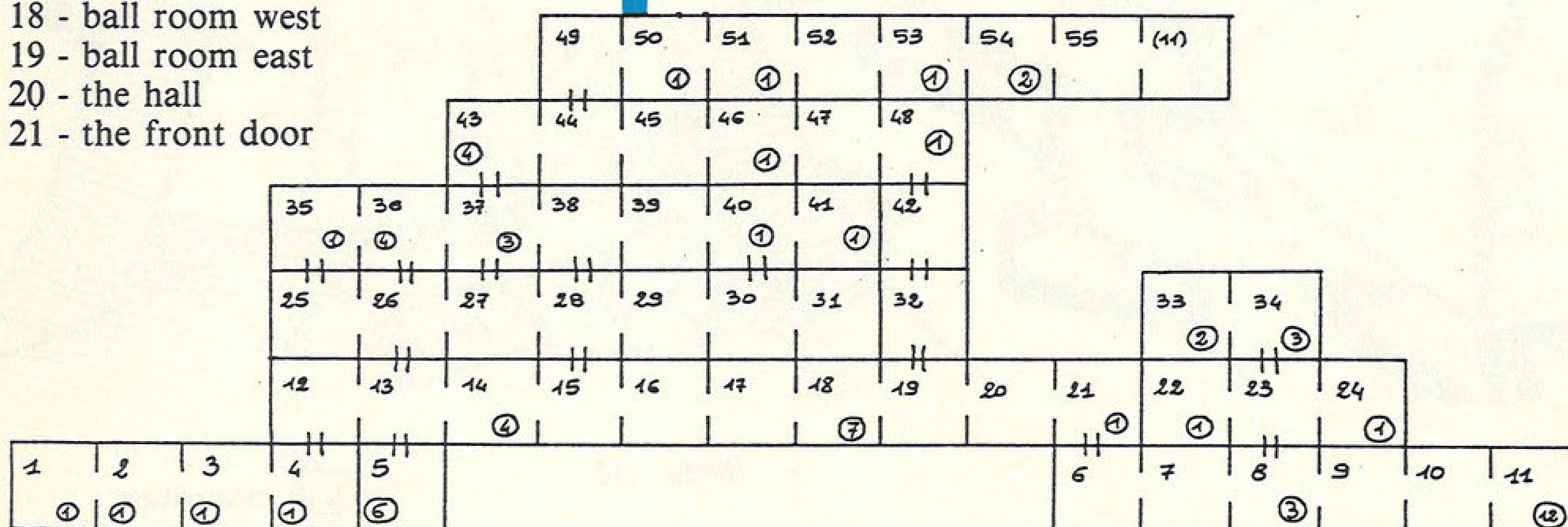
HELP!

JET SET WILLY : LE PLAN

Voici le plan de Jet Set Willy. Les chiffres "cerclés" représentent le nombre d'objets que l'on peut ramasser dans la salle concernée. Les flèches représentent des passages possibles entre les salles.

Légendes

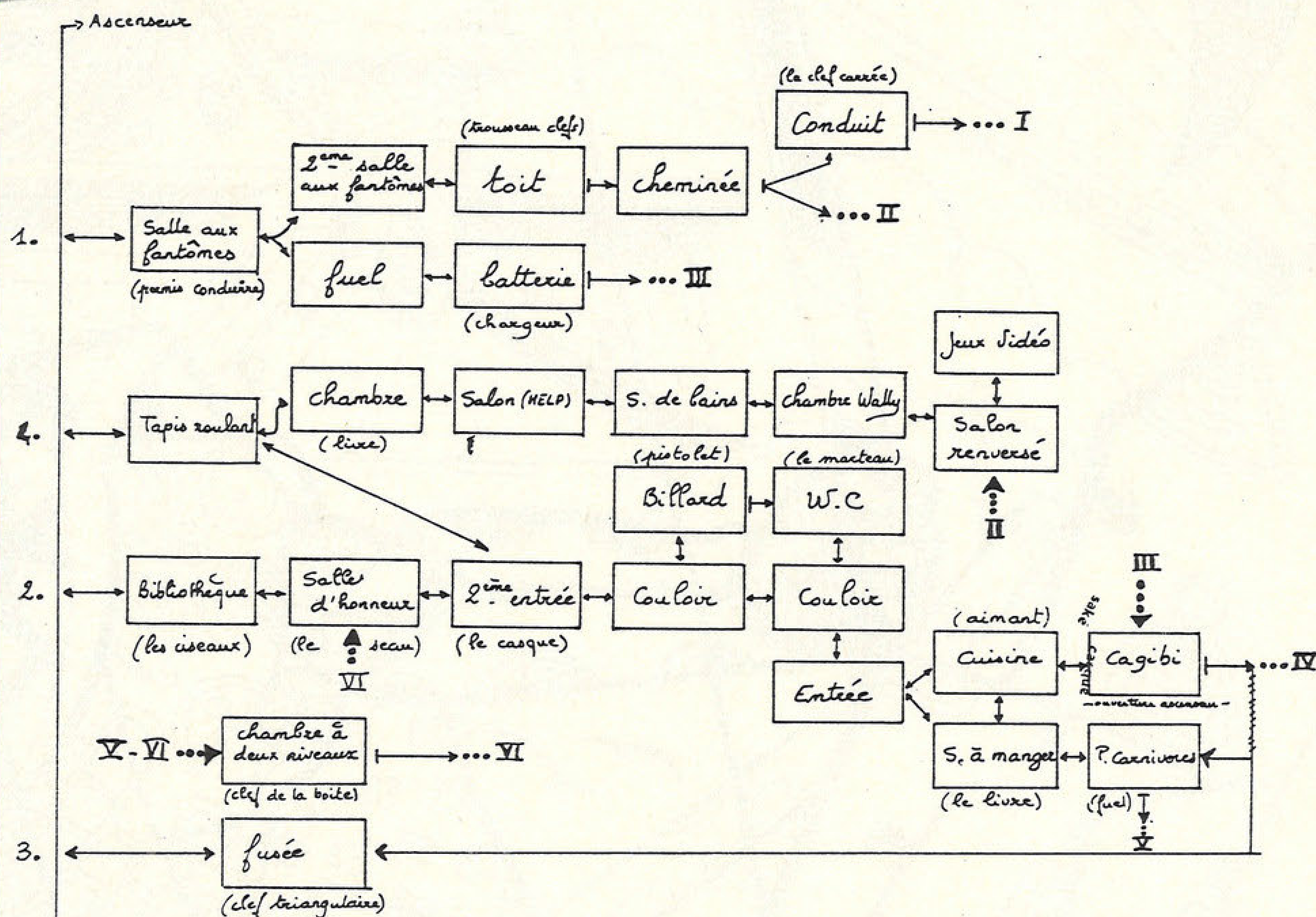
1 - the bow
2 - the yacht
3 - the beach
4 - tool shed
5 - the wine cellar
6 - the secutity guard
7 - the drive
8 - at the foot of the megatree
9 - under the megatree
10 - the brdge
11 - the oof licence
12 - back door
13 - back stairway
14 - cold store
15 - west of kitchen
16 - the kitchen
17 - to the kitchen main stairway
18 - ball room west
19 - ball room east
20 - the hall
21 - the front door



22 - on a branch over the drive
23 - inside the meagtree
24 - cucoo's nest
25 - west bedroom
26 - west wing
27 - swimming pool
28 - Banyan tree
29 - nightmare room
30 - first landing
31 - the chapel
32 - east wall base
33 - out on a lib
34 - tree top
35 - above the west bedroom
36 - west wing roof
37 - the orangery
38 - a bit of tree
39 - master bedroom
40 - top landing

Envoi de : P. Rotival et L. Masson

PYJAMARAMA



La carte de bibliothèque est à échanger contre le livre. Trouver permis de conduire et avec le livre, l'échanger contre le trousseau de clefs. Echanger ce trousseau contre un casque et le casque contre les ciseaux. A ce point, mettez la flèche HELP vers le bas puis rapidement échanger les ciseaux contre la clef de droite et l'aimant (que vous devrez conserver jusqu'à nouvel ordre). Prenez le livre et échanger le contre un penny puis le penny contre un marteau, celui-ci contre l'extincteur qui vous permettra un échange pour avoir la clef carrée. Vous échangerez cette clef contre un pistolet. Pistolet plus clef triangulaire (1) vous permettront un échange contre le chargeur. Pistolet (2) plus seau (à remplir) pourront être échangés contre le fuel. Alors :

1) Allez sur la Lune avec le fuel et le pistolet ; déposer le pistolet à la place de l'objet inutile, revenir.
2) Remplir à nouveau le fuel, aller sur la Lune avec le fuel et l'aimant ; prendre la clef du réveil matin, rentrer, aller à la chambre de Wally.
3) Bon feu d'artifice...

Important : L'ascenseur ne peut servir que quatre fois, aussi retournez régulièrement au cagibi pour le remettre en marche. Un conseil : pour ne pas être piégé, le "décharger" en entrant et ressortant au 4e ou au 2e étage jusqu'à ce qu'il ne fonctionne plus et aller le "recharger" au cagibi.

Envoi de O. et V. Barbot

CONCOURS COBRA SOFT AMSTRAD MAGAZINE

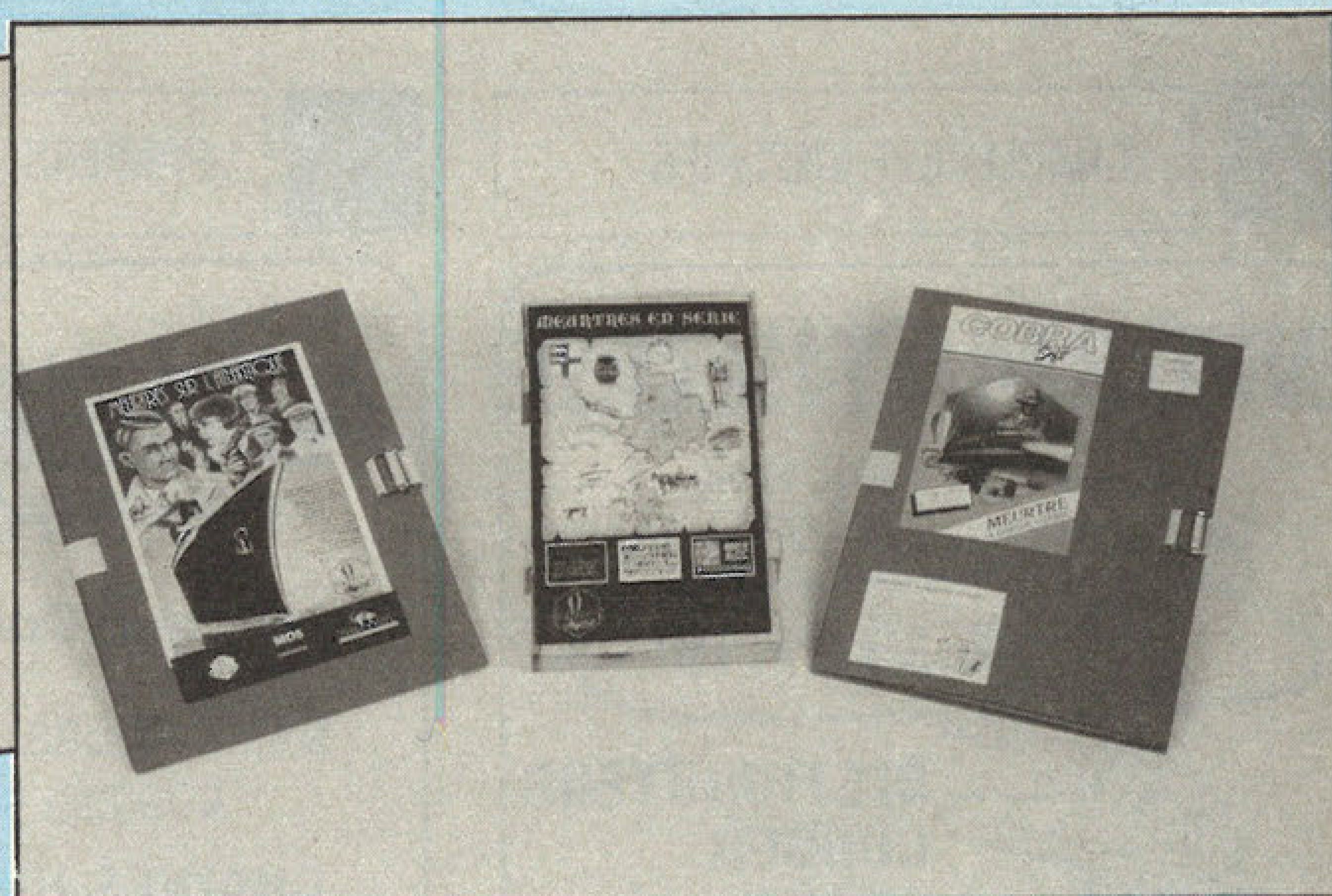
Un week-end sur l'île de "Meurtres en série" pour deux personnes offert par Cobra Soft !

Vous comprenez, on a eu pitié de vous ; on s'est dit, avec nos copains de chez Cobra Soft, qu'on allait tous être gentils pour une fois... Jusqu'à présent, avec toutes leurs histoires horribles de meurtres "sur l'Atlantique, à Grande Vitesse et maintenant en série" et tous les tests qu'on en faisait, "Cobra Soft" pour vous signifiait assassinés (Arrrggghhh), sang (gasp !), et cadavres (damned !). A partir d'aujourd'hui cela va avoir une signification et une seule : week-end sur une île au large des côtes normandes. Ne dites pas qu'on vous gâte : on le sait !

(Pssitt : le test de "Meurtres en série" est remis au mois prochain, vous ne nous en voulez pas, hein ?)

Les questions

1° - Quel est le nom de l'auteur de ces trois meurtres ?
2° - Quel est le poids du moteur du TGV dans "Meurtres à grande vitesse" ?
3° - Où se déroule l'intrigue de "Meurtres en série" ?
4° - Quel indice particulier se trouve dans "Meurtres en série" ?
- un mouchoir
- une chaussette
- un bas ?



Les prix

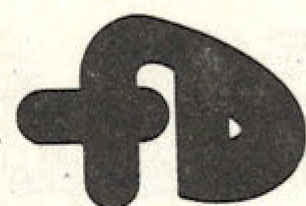
1er prix : un week-end sur l'île de "Meurtres en série" pour deux personnes (comprenant le voyage et une nuit à l'hôtel).
2e prix : un abonnement à Amstrad Magazine + un HMS Cobra (version cassette ou disquette).
Du 3e au 10e prix : l'un des meurtres de Cobra Soft au choix (Meurtre à Grande Vitesse, Meurtres sur l'Atlantique, ou Meurtres en série).
Du 11e au 20e prix : l'un des quatre produits arcades de Cobra Soft au choix (le Syndrome, l'Hepiss, Massacre à la Tomate ou Le Chevalier Blanc).

La règle du jeu

1) Vous avez jusqu'au 25 mars 1987, le cachet de la poste faisant foi pour nous renvoyer vos réponses à l'adresse suivante :
Amstrad Magazine, Concours "Meurtres", 5/7 rue de l'Amiral Courbet, 94160 St Mandé.
2) L'équipe de Cobra Soft et celle de la rédaction tireront au sort dans l'ordre les vingt gagnants.
3) Les lots seront envoyés par la poste à partir du 5 avril 1987 : la liste des gagnants sera publiée dans Amstrad Magazine n°22.
4) Si le voyage est gagné par un mineur, il devra obligatoirement nous remettre l'accord signé de ses parents et être accompagné par une personne majeure.
5) Le règlement de ce concours est déposé chez maître Nadjar, 18, avenue Charles de Gaulle, 92200 Neuilly sur Seine.
6) Les résultats doivent être renvoyés sur CARTE POSTALE UNIQUEMENT.

COUPON REPONSE

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
....
Le "Meurtre" que je choisis : ....
Le jeu d'arcade que je choisis : ....
Signature des parents autorisant l'éventuel week-end :
....
Mes réponses 1° ....
2° ....
3° ....
4° ....
J'ai déjà des jeux Cobra Soft ? O ☐ N ☐
Si oui lesquels : ....
....
....
....
....
....
....
....



60 CHANTILLY

CERO

ORDINATEURS - LOGICIELS
PERIPHERIQUES - JEUX
LIBRAIRIE
HI-FI COMPACT DISC LASER

12, rue de Gouvieux
60500 CHANTILLY
Tél. : 44.58.18.09

61 VIMOUTIERS

Loisir
INFORMATIQUE

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

11, rue Du Perré
61220 VIMOUTIERS
Tél. 33.39.16.65

62 LENS

Micropuce

L'INFORMATIQUE
SERVICE COMPRIS
VOTRE NOUVEAU
SPECIALISTE
AMSTRAD
ouvert de 9h30 à 12h30/14h30 à 19h30
sauf le lundi matin
20, rue de la Gare
(face au commissariat de Police)
62300 LENS
Tél. : 21.28.42.24

62 LENS

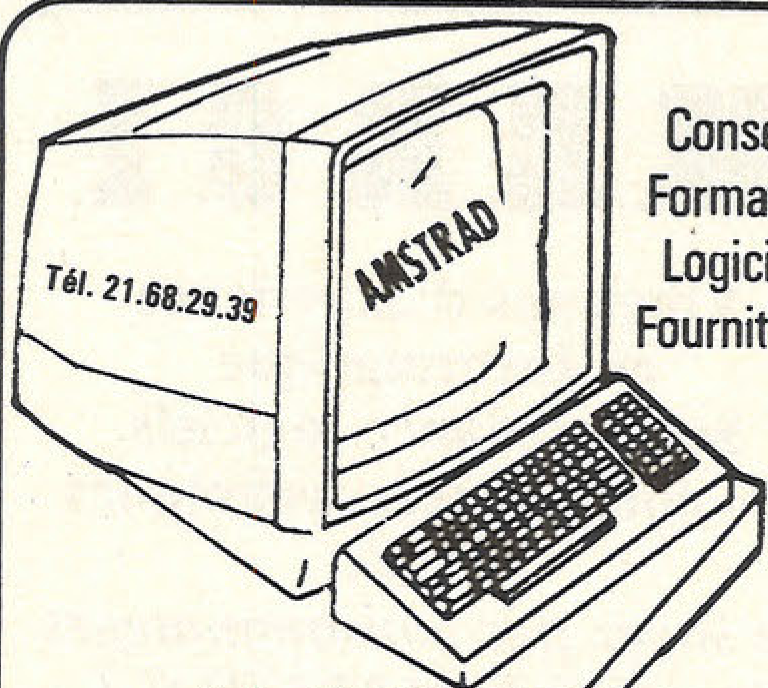
LENS
MICRO
INFORMATIQUE

LMI

Revendeur qualifié
conseil AMSTRAD
Point pilote
nouveautés, softs
et périphériques

96, av. Alfred Maës
62300 LENS
Tél. 21.28.72.44

62 BETHUNE



Conseils
Formation
Logiciels
Fournitures

LA BOUTIQUE
MICRO-INFORMATIQUE
Ets RUFFIN
165, rue Sadi-Carnot

64 PAU

BASE 4!

Revendeur agréé
AMSTRAD PROFESSIONNEL

POINT CLUB AMSTRAD

11, rue Samonzet - 64000 PAU
Tél. : 59 83 78 78

65 TARBES



MICRO
PYRENEES

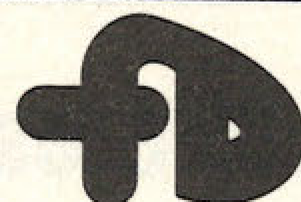
DISTRIBUTEUR ET CENTRE TECHNIQUE
AGRÉÉ AMSTRAD

apporte
une solution
à tous vos problèmes

DE L'ORDINATEUR INDIVIDUEL
AU COMPATIBLE IBM PC 1512

41, rue du IV septembre
TARBES **Tél. 62.93.70.71**

69 LYON



FRANCE®
DISQUETTE
Revendeur agréé
AMSTRAD FRANCE

AMSTRAD
THOMSON matériels et logiciels
PRODUITS INFORMATIQUES divers
DISQUETTES tous formats

Magasin et vente par correspondance :
255, avenue Berthelot
69008 LYON - Tél. : 78.01.79.63

69 LYON

MICRO BOUTIQUE

REVENDEUR AGREE
AMSTRAD FRANCE

37, passage de l'Argue
69002 LYON. Tél. : 78.37.46.17

sera présent au salon
INFORA et à la FOIRE de Lyon.

Cette annonce donne droit
à une invitation gratuite.

87 — LIMOGES

SOMIF INFORMATIQUE

Revendeur Agréé

AMSTRAD

NOUVEAU PC 1512
compatible IBM

3, rue Jules Guesde
87000 LIMOGES - Tél. 55.34.64.19

91 — VILLEMOISSON

I.C.V.

ORDINATEURS

LOGICIELS

PERIPHERIQUES

130, Route de Corbeil,
91360 VILLEMOISSON
Tél. 69.04.04.50

91 — LES ULIS



REVENDEUR DE JEUX
pour
AMSTRAD

Centre Commercial ULIS-VILLE
91940 LES ULIS
Tél. : 69.28.33.77

91 — ORSAY-COURTABOEUF

Vente à COURTABOEUF et par correspondance
Crédit - Documentation - Tarif sur demande

OLIVETTI AMSTRAD
COMPATIBLES PC
FORMATION A LA CARTE
- TRAITEMENT DE TEXTE
- COMPTABILITE INFORMATIQUE
- MS-DOS, GEM-BASIC 2
- GESTION DE FICHIER

DISTRIBUTION et SERVICES
Z.A. ORSAY-COURTABOEUF. B.P. 209
Avenue du Québec - D10
91944 LES ULIS CEDEX
Tél. : 16 (1) 64.46.27.80

92 — LE PLESSIS ROBINSON



DEPARTEMENT
INFORMATIQUE

DISTRIBUTEUR
AGRÉÉ AMSTRAD

PC 1512
PCW
CPC
LOGICIELS

26, avenue du Plessis
92350 LE PLESSIS ROBINSON
Tél. : 43.50.11.15

93 — VILLEMONBLE

M. F. I.
MICROS FOURNITURES INFORMATIQUES

SPECIALISTE AMSTRAD

MICRO-ORDINATEURS
LOGICIELS
PERIPHERIQUES

88, avenue Galliéni
93250 VILLEMONBLE
Tél. : 48.55.32.87

94 — VINCENNES

ORDIVIDUEL

REVENDEUR OFFICIEL
AMSTRAD

Ouvert du mardi au vendredi
de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h,
le samedi de 10 h 30 à 19 h

22, rue de Montreuil
94300 VINCENNES.
Tél. : (1) 43.28.22.06

à 50 m du R.E.R.
Station VINCENNES

94 — CHENNEVIERES-SUR-MARNE

IVELEC Center

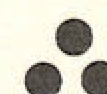
REVENDEUR QUALIFIE AMSTRAD

PERIPHERIQUES
ORDINATEURS
LOGICIELS
LIVRES

SERVICE-APRES-VENTE

62,RUE DU GL DE GAULLE
94430 CHENNEVIERES / M
TEL 45.76.73.13

SPECIALISTES AMSTRAD



Si vous souhaitez figurer dans ce guide, contactez :
FRANÇOISE au
43.98.22.22

AMSTRAD PRO

CPC · PCW · PC

Vous trouverez dans "Amstrad Pro":

DESVERGNES 87

NEWS

Des nouvelles, toujours des nouvelles. Qui a dit que le monde de l'informatique n'était pas florissant ?... La preuve en est que de mois en mois, nos chers éditeurs nous concoctent sans cesse de nouveaux produits. La cuvée mars 87 ne s'annonce pas mauvaise et nous nous faisons fort de vous en faire profiter. A votre bon cœur m'sieurs dames...

CI-COMPTA : un particulier au service des professionnels

```
====================================================================
03/02/87          Compte 1000000 CAPITAL                       Page  1
--------------------------------------------------------------------
PIECE DATE 1   DATE 2   OPERATION                  DEBITS    CREDITS
----- -------- -------- ---------------------- ---------- ----------
    1 03/02/87 03/02/87 DEBIT                    50000.00       0.00
                                               ---------- ----------
Solde :       50000.00  Totaux débits et crédits 50000.00       0.00

====================================================================
03/02/87          Compte 2000000 IMMOBILISATIONS               Page  1
--------------------------------------------------------------------
PIECE DATE 1   DATE 2   OPERATION                  DEBITS    CREDITS
----- -------- -------- ---------------------- ---------- ----------
    1 03/02/87 03/02/87 FOURNITURES                1867.00       0.00
                                               ---------- ----------
Solde :        1867.00  Totaux débits et crédits  1867.00       0.00

====================================================================
03/02/87          Compte 3000000 STOCKS & EN-COURS             Page  1
--------------------------------------------------------------------
PIECE DATE 1   DATE 2   OPERATION                  DEBITS    CREDITS
----- -------- -------- ---------------------- ---------- ----------
    1 03/02/87 03/02/87 VOITURE SOCIETE           58243.00       0.00
                                               ---------- ----------
Solde :       58243.00  Totaux débits et crédits 58243.00       0.00

  Stop   Continuer
```

PAGE NO. 00001   BALANCE au 03/02/87

NUMERO	NOM	DEBITS	CREDITS	SOLDES DEB	SOLDES CRE
1000000	CAPITAL	50000.00	0.00	50000.00	0.00
1080000	COMPTE DE L'EXPLO	0.00	0.00	0.00	0.00
1200000	RESULTAT (BENEF)	0.00	0.00	0.00	0.00
1290000	RESULTAT (PERTES)	0.00	0.00	0.00	0.00
2000000	IMMOBILISATIONS	1867.00	0.00	1867.00	0.00
2010000	FRAIS D'ETABLISSE	0.00	0.00	0.00	0.00
3000000	STOCKS & EN-COURS	58243.00	0.00	58243.00	0.00
4000000	FOURNISSEURS	0.00	1143000.00	0.00	1143000.00
4100000	CLIENTS	0.00	0.00	0.00	0.00
4310000	SECURITE SOCIALE	0.00	0.00	0.00	0.00
4440000	IMPOT SUR BENEFIC	0.00	0.00	0.00	0.00
4455000	TVA A DECAISSER	0.00	0.00	0.00	0.00
4456000	TVA DEDUCTIBLE	0.00	0.00	0.00	0.00
4800000	CPTES REGULARISAT	0.00	0.00	0.00	0.00
5000000	0	1032890.00	0	1032890.00	0.00
5200000	CAISSE	0.00	0.00	0.00	0.00
6000000	ACHATS	0.00	0.00	0.00	0.00
6020000	ACHATS STOCKES	0.00	0.00	0.00	0.00
6022500	FOURNITURES BUREA	0.00	0.00	0.00	0.00
6160000	ASSURANCES	0.00	0.00	0.00	0.00
6220000	HONORAIRES	0.00	0.00	0.00	0.00
6230000	PUBLICITE	0.00	0.00	0.00	0.00
6240000	TRANSPORTS	0.00	0.00	0.00	0.00

Serait-ce l'époque qui veut cela ? Il n'en demeure pas moins que nous voyons apparaître de plus en plus d'indépendants sur le marché du logiciel professionnel. Dans cet esprit, M. Ch. Corbou propose un logiciel comptable, CI-COMPTA muni de toutes les fonctions que l'on peut attendre d'un tel programme.

Les écritures comptables : la saisie de celles-ci se fait au travers d'un journal général selon les classes concernées. Possibilités d'édition d'autant de journaux auxiliaires qu'il est souhaitable ainsi que de créer un compte durant la saisie des écritures.

Les journaux : ils peuvent être généraux ou limités à une fourchette de comptes.

La balance : vous donne la somme des débits, celle des crédits, ainsi que les soldes débiteurs et créditeurs de la totalité des comptes. L'équilibre entre les totaux débiteurs et créditeurs se fait automatiquement.

Nous nous abstiendrons d'entrer dans les détails en les réservant à une étude plus approfondie dont CI-COMPTA fera l'objet dans un prochain numéro. Cependant, il est important de noter le rôle d'une fonction particulière de ce programme, qui devrait certainement susciter beaucoup d'intérêt chez les comptables en mal d'un outil informatique simple mais performant. En effet, une option "Contrôle" vérifie l'exactitude "technique" de votre comptabilité. Généralement, après vérification de tous les équilibres, elle vous indique que tout est en ordre. Dans le cas contraire, il faut reprendre le travail à partir de la dernière disquette sauvegardée.

La distribution de CI-COMPTA est assurée en shareware, ce qui sous-entend une totale liberté de l'utilisation faite de la disquette après achat.

Pour tous renseignements, s'adresser à M. Charles Corbou, 14, rue du Mail Richelieu, Paron, 89100 Sens.

Crésus : la paie qui vous fera devenir riche...

Ce logiciel écrit en Turbo Pascal, donc doué d'une grande vélocité, dotera votre PCW d'une capacité de gestion de personnel pouvant atteindre deux cents employés pour la version 8512. Une gestion complète du fichier personnel, un fichier de constantes permettant le paramétrage de certains renseignements qu'il sera utile de répéter, une édition possible de tous les fichiers concernés par le logiciel, le récapitulatif trimestriel des bases de cotisations dans le cas d'appel trimestriel ; telles sont quelques-unes des principales fonctions de Crésus.

Ce programme vient compléter les autres logiciels de la gamme Logicys sur PCW tels que : comptabilité Aliénor, facturation/gestion de stock, et permet donc d'obtenir un ensemble complet pour la gestion des petites et moyennes entreprises. Commercialisé au prix de 990,00 F HT.

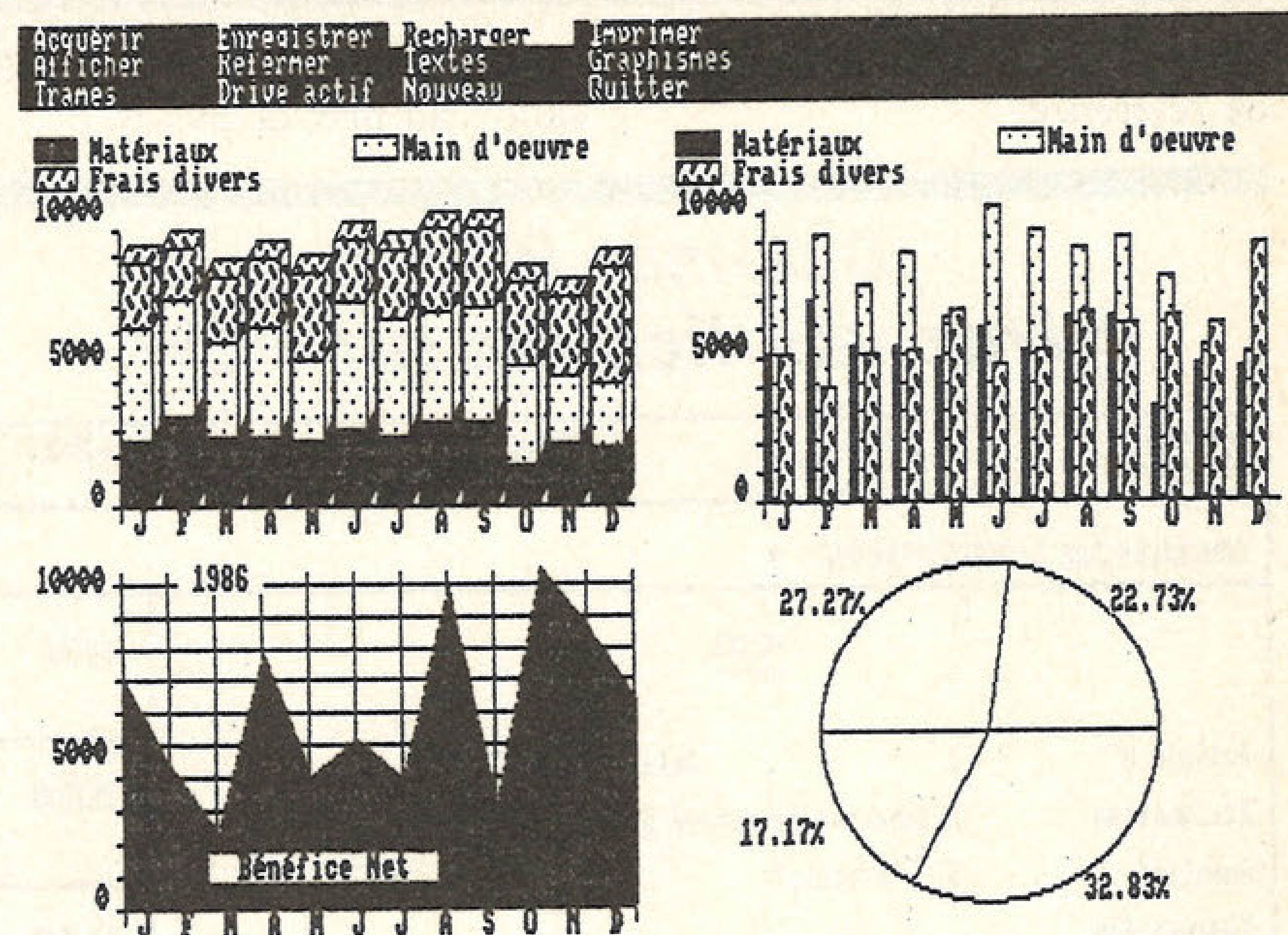
Rubis : gestion professionnelle de comptes sur PC1512

Ce logiciel de Quartz System distribué par D.E.I.A. qui tourne depuis un certain temps déjà sur PCW va bientôt faire son apparition sur PC 1512. Rappelons ce qu'est Rubis : possibilité de gérer trente-deux comptes paramétrables au niveau de la désignation et du type de compte, mise à jour en temps réel des comptes, analytique graphique permettant de visualiser sous la forme de diagrammes l'évolution d'un compte pendant une année ou l'évolution de votre activité tous comptes confondus. Des capacités pouvant aller jusqu'à cinq mille écritures avec un PCW 8512. Bref, Rubis n'est pas un logiciel de comptabilité mais bien un trésorier modèle... A voir dans un prochain numéro.

Plume : un complément à Locoscript

De certains logiciels, on peut dire qu'il ne leur manque que la parole... De Locoscript on pourrait dire qu'il ne lui manque que le mailing. Plume vient donc compléter le merveilleux outil que constitue le traitement de texte du PCW en vous donnant la possibilité d'obtenir : mailings, lettres types, archivage des envois, étiquettes-adresses, annuaire par fonction et enfin, fichier des correspondants.

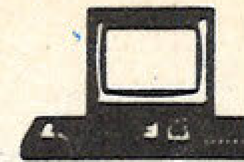
De plus, dans un souci honorable d'aide à l'utilisateur, J.M. Gozillon, auteur de "Plume", propose un aide mémoire Locoscript comprenant trente rubriques regroupées sur deux pages en pas condensé. Divisé en trois parties : conseils et fonctions de base, fonctions couper-coller, formats et présentation, il est commercialisé au prix de 60 F seul, ou de 240 F accompagné du logiciel Plume.



PCW Graph : Pixel ne vois-tu rien venir ?...

Comme vous le savez certainement, le Basic du PCW ne comporte aucune instruction graphique. Cependant, son écran ne fonctionnant pas uniquement en mode texte, comme c'est le cas de certains ordinateurs, mais en mode graphique, il est donc possible d'allumer ou d'éteindre chaque pixel pour obtenir des graphismes d'une qualité supérieure même à ceux du CPC. Le principe de base de PCW GRAPH est simple, il recueille ses informations dans un fichier ASCII créé par vos soins sur un autre logiciel, et fabrique des graphiques à partir de celles-ci. Ainsi, par exemple, il vous est possible d'afficher simultanément quatre représentations graphiques d'un tableau généré sous Multiplan.

Les caractéristiques techniques de PCW GRAPH sont les suivantes : un à quatre graphiques directement à l'écran ; sept types de représentation graphiques allant de la simple barre au cumul 30 en passant par les surfaces et secteurs ; un éditeur de trames, deux échelles pour la sortie imprimante (dont une pleine page) ; possibilité d'affi-



chage des légendes et d'une grille de référence.

Commercialisé par Micro Application au prix de 395 F.

Datamat PCW : gérez vos fichiers sur PCW

```
DONNEES            ACHAT              ENREG.        1    160  PAGES LIBRES
AFFICHER           Mbr D'ENREG 1      SELECTIONNE 1      030287

CONTINUER PAR L'ENREGISTREMENT █

                         ACHAT                                   SUITE
                         =====
Article N°          1              Date   30.09.86               RETOUR
Désignation         Locomotive de garage Diesel hydraulique
Quantité            5    Pièce(s)                                SAUTER
Fournisseur
Calcul du montant      1800.50  Frs
Montant de la facture  1750     Frs     N° de facture   453

                                                                 TERMINE
```

Des gestions de fichier, il y en a beaucoup, mais quelles sont celles qui réunissent : simplicité, rapidité et puissance ?
Tout droit sorti des cerveaux de Micro-Application, Datamat PCW permet de créer plus de trente deux mille enregistrements par fichier. De plus, il laisse la possibilité à l'utilisateur de créer lui-même ses formulaires de saisie et d'effectuer des calculs sur les zones de saisie (addition, multiplication), etc.
Ce programme est commercialisé par Micro-Application au prix de 590 F.

MS-DOS/PC-DOS : techniques de programmation en Assembleur

Ce livre paru chez Sybex se propose de permettre au lecteur d'accroître la rapidité et la puissance de son PC. Il apprend à l'utilisateur-programmeur comment rendre sa machine plus efficace, à l'aide d'utilitaires écrits en Assembleur. Des descriptions précises de tout l'environnement utile au programmeur : description hardware, caractéristiques de l'Assembleur, etc.
De plus, il met à votre disposition une bibliothèque complète, regroupant des routines prêtes à l'emploi, qui permettent l'interaction entre les différents composants hardware du PC (écran, clavier, etc.) : protection de fichiers, rédéfinition des touches du clavier, etc.
Sous forme de livre broché de 432 pages, MS-DOS/PC-DOS est vendu au prix de 248 F.

Amstrad Turbo-Pascal

Le Turbo-Pascal, très en vogue de nos jours n'en demeure pas moins auréolé d'un certain mystère pour les fervents du Basic. Si pour les utilisateurs de ce mode de programmation, il paraît très simple, le Turbo-Pascal réclame malgré tout quelques explications. Les éditions Sybex proposent donc à cet effet un livre broché de 280 pages pour répondre à toutes les questions que l'on est en droit de se poser au sujet de ce merveilleux langage.
Pour faciliter et agrémenter une étude qui pourrait s'avérer ennuyeuse, chaque sujet abordé est illustré par un ou plusieurs exemples de programmes.
Commercialisé au prix de 148 F.

GEM sur Amstrad PC

Avec cette nouvelle parution des éditions P.S.I., vous irez à la découverte complète et progressive du logiciel GEM, et de ses principales applications : GEM paint, GEM write, etc.
Une multitude d'explications claires et pratiques garantissent aux débutants de manipuler avec aisance les disquettes GEM, les fichiers, la souris.
Un ouvrage quasi indispensable si l'on désire mieux comprendre les mécanismes de la résolution de problèmes concrets en milieu professionnel ou semi-professionnel.

Infoco : du nouveau en CAO/DAO sur PC 1512

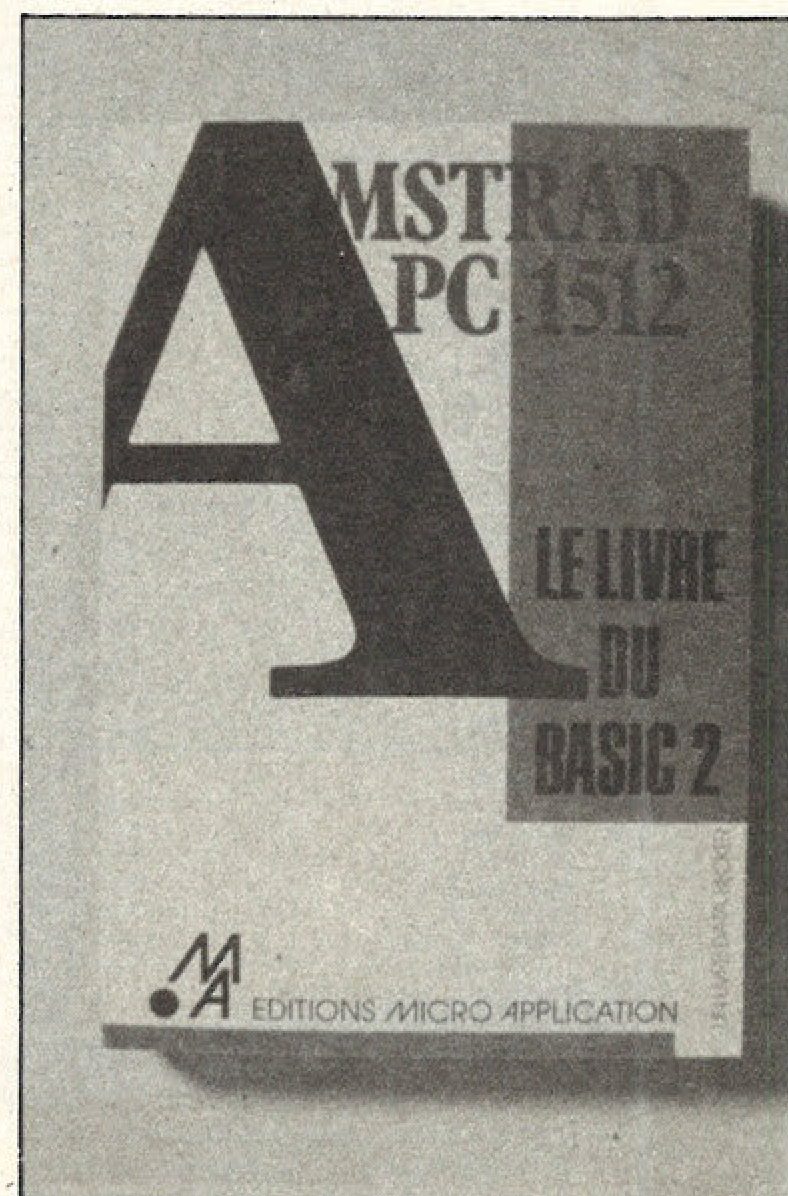
Spécialiste dans le domaine du graphisme professionnel, Infoco lance cette année une nouvelle gamme de produits de très haut niveau destinée au graphisme sur PC et compatibles. Les ensembles EGA, constitués des moniteurs 14 et 20'' (allant de l'écran de base jusqu'au moniteur 1280 × 1024 en passant par les moniteurs monochromes haute définition) du leader anglais Microvitec, et des cartes graphiques EGA Multi Res du fabricant américain STB (donnant un choix étendu de résolutions), couvrent tous les besoins de la CAO/DAO et PAO sur PC.

DOS PLUS sur Amstrad PC

Toujours aux éditions P.S.I., cet ouvrage nouvellement paru propose d'étudier en détail le système d'exploitation dont est muni l'Amstrad PC 1512 : DOS PLUS. Structuré sur le même modèle que le précédent, il réunit des explications simples sur les principes d'utilisation des commandes DOS PLUS utilisées. Un ouvrage complet qui guidera le débutant dans les dédales d'un système d'exploitation oh combien complexe !

Le livre du Basic 2 : votre PC 1512 mis à nu

Le Basic, tout le monde connaît, mais le Basic 2 n'est plus tout-à-fait le même. Ce qui explique la sortie prochaine chez Micro Application du livre du Basic 2, consacré à la programmation du PC 1512 en Basic sous GEM. Si la construction même de l'ouvrage en fait avant tout un véritable guide d'apprentissage destiné aux débutants, la structure d'étude des concepts de ce nouveau langage lui confère une vocation professionnelle.
Muni de cet ouvrage complet, vous saurez tout de l'écran de travail du Basic 2, des menus, des techniques de programmation, et encore beaucoup d'autres choses qui feront de vous un maître en la matière... Micro Application propose ce livre de 365 pages au prix de 179 F.



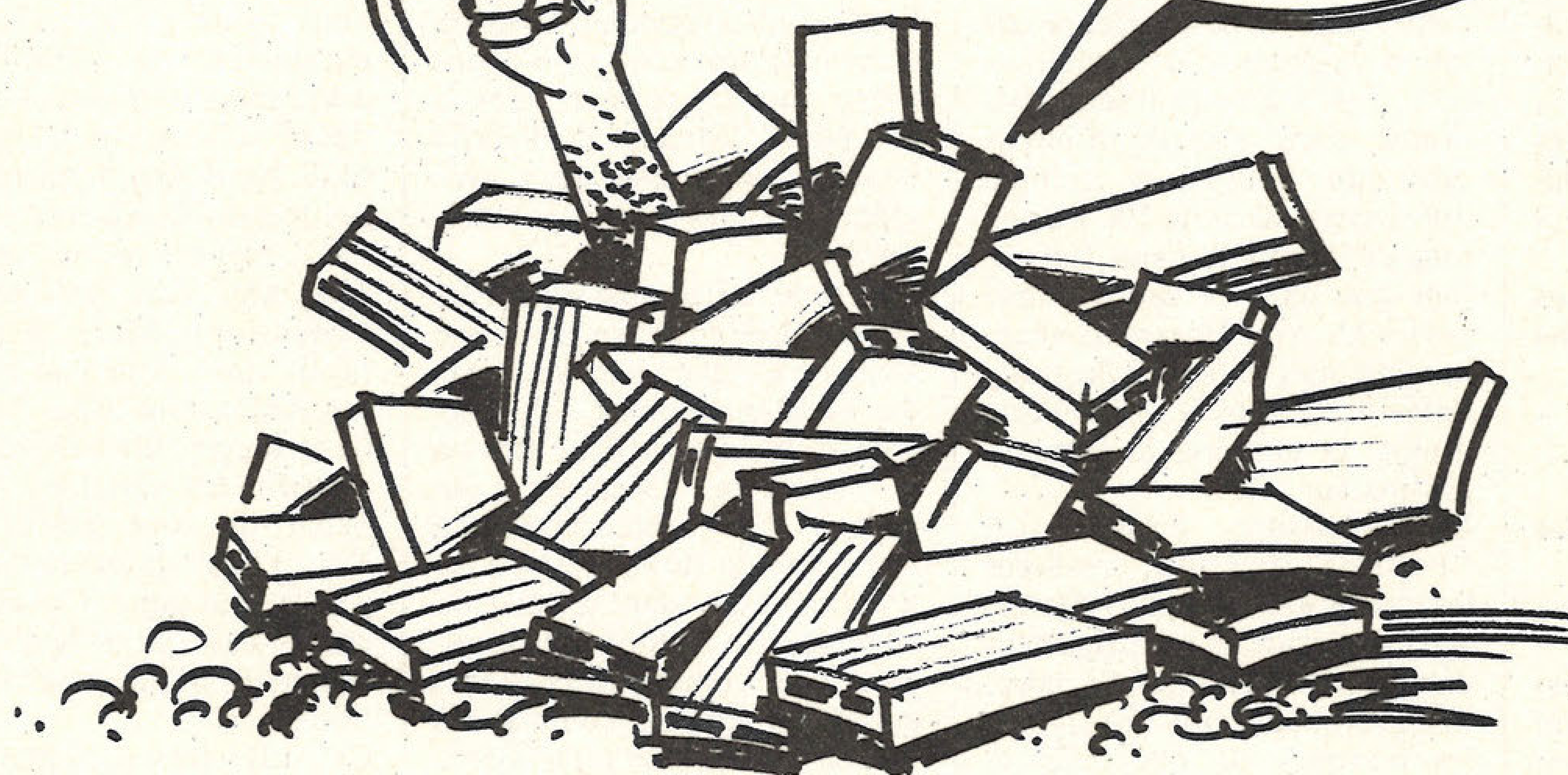
HYPER-CB
S'AGRANDIT

TRAVAUX!

-10%

JUSQU'AU 28 MARS 87

LA VENTE CONTINUE !



Ne cherchez plus ailleurs. Tout ce que les autres vous proposent, nous l'avons souvent en stock. Alors profitez de cette offre exceptionnelle, valable sur tout le magasin (sauf les produits marqués d'un point rouge).

HYPER CB Carte Blanche

Papiers nécessaires : 1 photocopie carte identité (recto-verso) - 1 quittance loyer ou EDF - 1 dernier bulletin de salaire - 1 relevé d'identité bancaire (ou CCP) - 1 chèque annulé.

Profitez de cette occasion pour ouvrir votre Carte Blanche Hyper-C.B.

AMSTRAD
CITIZEN
SMITH-CORONA

ORDINATEURS
LECTEURS K7
LECTEURS DISK
DISQUES DURS
INTERFACES
IMPRIMANTES
SYNTHÉTISEURS
CONSOMMABLES

LOGICIELS :
COMPTABILITÉ
FACTURATION/ STOCK
PAYE
TABLEURS
BASE DE DONNÉES
TRAITEMENT DE TEXTE
JEUX K7 ET DISK...

HYPER-CB
Communication
183 rue Saint-Charles 75015 Paris 16 (1) 45.54.39.76
Métro Place Balard
ouvert du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h 30.

C.A.O. ET TURBO-PASCAL

DEUXIEME PARTIE

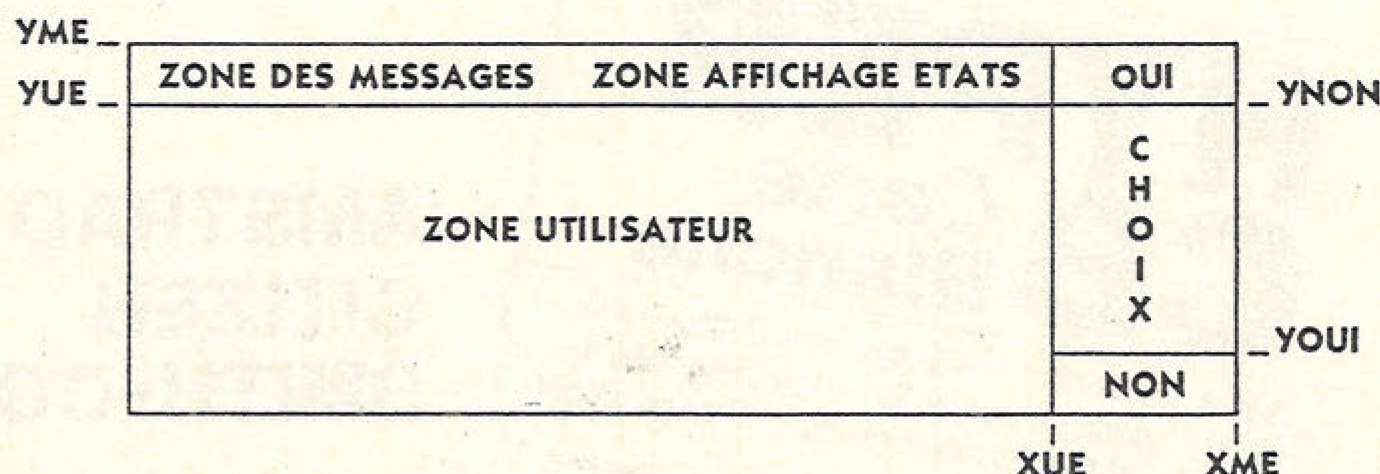
Dans l'article précédent, nous avons créé un fichier "OUTILGR.INC" contenant les procédures RUBAN, SOURIS, DRAW, PLOT. Aujourd'hui nous allons aborder les problèmes liés à la représentation physique du dessin.

Le format du dessin

La première opération effectuée par un dessinateur est le choix du support sur lequel il va travailler, et en particulier ses dimensions. Pour le dessin industriel, ces dimensions sont normalisées et correspondent à une appellation "FORMAT Ax" où x prend les valeurs de 0 à 4.
Voici le tableau des dimensions en millimètres suivant la norme NF...
A0 X = 820 Y = 1188
A1 X = 594 Y = 820
A2 X = 410 Y = 594
A3 X = 297 Y = 410 (format maxi des petits traceurs)
A4 X = 210 Y = 297 (format papier à lettre).
Avant de commencer notre dessin nous choisissons donc l'un des formats ci-dessus, choix conditionné en particulier par le traceur disponible, dans notre cas, le format A4 pour une sortie sur imprimante ou le format A3 pour un traceur de table. Cela nous permet donc de calculer l'échelle de représentation, puisqu'à priori, le dessin à réaliser est connu, donc une rapide analyse du problème nous permet de connaître les dimensions maximales des vues à dessiner.
Les échelles sont également normalisées, et sont définies sous forme de rapport entre la dimension de l'objet et les dimensions de sa représentation sur papier.
Si nous désirons un graphisme non représentatif d'objet matériel, par exemple un organigramme (exemple pris au hasard...), nous choisirons alors l'échelle 1.
Puis nous optons pour le sens de placement de la feuille. Deux solutions : soit la plus grande dimension dans le sens horizontal, soit la plus petite. Ensuite il reste à décider si la cartouche existe, dans ce cas, sa représentation respectera la normalisation, c'est-à-dire qu'il sera positionné dans l'angle inférieur droit du plan avec comme dimensions du cadre 190 mm de long et 50 mm de haut. Rappelons que dans ce cadre seront portés les renseignements généraux du plan : nom du client, de l'affaire, de la pièce, l'échelle de dessin, la matière, le nom du dessinateur, etc...
Les procédures Turbo-Pascal "Format" et "Cadre" réalisent les opérations citées ci-dessus, vous remarquerez le raffinement dans la représentation du cadre, puisque nous avons fait figurer les marques de plis dans la marge, ces marques délimitant des zones au format A4 soit 21 × 29,7 cm, ce qui est le format dit "commercial" d'expédition du plan.

L'écran

Nous allons diviser la surface de l'écran en un certain nombre de zones. Une bande verticale à droite, une bande horizontale à la partie supérieure, et la zone centrale. Chacune de ces zones a une fonction propre.
La bande verticale à droite est dite zone des questions, c'est-à-dire que nous y trouverons les différentes possibilités offertes par le programme afin de poursuivre le traitement. Dans cette zone, nous avons prévu deux cases à chacune de ses extrémités : la case supérieure, lorsqu'elle est validée, correspond à une réponse non, ou plus généralement à l'idée de fin de traitement. La case inférieure correspond elle à l'idée d'accord d'une proposition ou à la poursuite d'une action. La partie centrale de cette bande verticale permettra de visualiser des lignes de textes ou des dessins de symboles, la validation d'une de ces représentations déclenchera l'action correspondante. A titre d'exemple provisoire nous avons prévu pour ce mois-ci, dans la procédure "Menugen" d'écrire un texte une ligne sur deux, avec séparation des zones par une droite.
La bande horizontale supérieure est découpée en deux sous-zones. Celle de gauche recevra le texte des questions posées à l'opérateur, ce texte est affiché grâce à la procédure "Message" qui autorise trente caractères. La sous-zone de droite recevra un texte correspondant à l'état du système, par exemple l'arborescence de la commande en cours, autrement dit, les commandes successives concourant à la définition de l'action actuelle. La procédure "Etat" se charge d'afficher le contenu de la variable "Status" dont le contenu reflète l'état du programme à un moment donné.
Le rectangle libre dont le coin inférieur gauche en est l'origine, est affecté à la zone utile de dessin. C'est dans cette zone que nous réaliserons notre travail.
Les dimensions de ces différentes zones sont "paramétrées" de sorte que lorsque nous passerons d'un système à un autre, il suffira de donner les bonnes valeurs aux paramètres correspondants.
En tête du programme vous voyez une directive de compilation faisant appel au fichier inclus "param". Dans ce fichier nous trouvons les valeurs des paramètres de définition de notre écran de travail, l'exemple donné ici correspond au CPC 6128. Nous vous donnerons ultérieurement les valeurs pour PC 1512. Nous y voyons les variables Xme,Yme affectées aux dimensions Maxi Ecran en pixels, puis Xue,Yue affectées aux dimensions utiles de l'écran (le rectangle libre cité plus haut), et enfin les variables Xsta de début de zone Status (état), Youi,Ynon représentant les limites des sous-zones Oui et Non et enfin Xcase qui est la dimension minimale d'une case de questions.
Ces différents paramètres sont très importants, ils servent à la détermination de l'action à entreprendre, à la suite de la validation de la position du curseur de la part de l'opérateur.
Vous en trouverez un exemple dans la procédure "Réponse" dont nous donnons le détail à la suite.



Procédure "Réponse"

Comme vous le constatez, cette procédure est courte mais son étude est pleine d'enseignements. Son but est d'assurer la liaison (en informatique on dit l'interface) entre l'opérateur et

le programme. Vu de l'extérieur, l'opérateur déplace une croix (le curseur) à l'aide de la souris, pour placer son centre dans une des deux zones OUI ou NON et valide son choix en appuyant sur le bouton de gauche de cette souris. Le traitement suivant effectué par le programme dépend évidemment de la réponse OUI ou NON.

Nous allons maintenant analyser le travail effectué par cette procédure. Lors de son appel, le centre de la croix est positionné au milieu de la zone de choix, c'est-à-dire, en X au milieu de cette zone qui, rappelons-le, est limitée par les paramètres Xue et Xme, d'où X = Xue + (Xme − Xue)/2. L'ordonnée Y est tout simplement le milieu de l'écran soit Y = Yme/2. Nous appelons à ce moment la procédure Souris qui a été vue le mois dernier.

Cette procédure permet de déplacer la croix sur l'écran en fonction des mouvements de la souris, et termine son action lorsque l'opérateur appuie sur le bouton de gauche, les paramètres Xc,Yc prenant alors la valeur des coordonnées du centre de la croix. Comme par définition, la procédure Réponse n'admet que deux solutions (OUI ou NON), on boucle sur l'appel de la procédure Souris tant que les conditions ci-après ne sont pas satisfaites.

Xc doit être plus grand que Xue, la branche verticale de la croix est située dans la zone des propositions, de plus, Yc doit être plus petit que Youi OU plus grand que Ynon. Revoyez le croquis de l'organisation de l'écran. Lorsque ces conditions sont satisfaites, on déduit que si Yc est plus petit que Youi, la réponse est OUI et si Yc est plus grand que Ynon, la réponse est NON. Nous avons insisté sur le détail de fonctionnement de cette procédure car nous retrouverons constamment cette méthode d'analyse de la position de la croix pilotée par la souris, pour effectuer la discrimination de l'action à entreprendre.

Les unités

Nous nous trouvons en présence de trois types d'unités de mesure : le monde réel (l'objet lui-même), l'unité-papier (le format papier) et l'unité écran (le nombre de pixels). Nous aurons à établir les formules pour passer d'une unité à une autre. Nous en profitons pour définir le type des variables employées dans chacune de ces unités. Pour le monde réel, bien évidemment les variables utilisées sont du type REAL, puisque susceptibles de prendre une valeur quelconque dépendant de l'application (depuis la micro-mécanique jusqu'à la voûte céleste). Pour le dessin sur support papier, nous prenons la décision d'utiliser le dixième de millimètre comme unité la plus petite en utilisant des variables INTEGER, les valeurs maxi de 8200-11880 pour le format A0 sont inférieures à la limite des entiers qui est de 32767. Quant aux variables affectées aux unités écran, ce sont des entiers également puisque la plage de variation pour nous est de 640 × 400 pixels (sur l'écran réel 640 × 200, voir la notice du CPC 6128 à ce sujet).

La base de données

Le mode de travail du programme étant basé sur le graphisme vectoriel, chaque élément représenté, ou entité graphique, est défini par des valeurs attribuées à ses paramètres significatifs. Par exemple, un vecteur ou une droite si vous préférez, sont parfaitement définis par les coordonnées de chacune de leurs extrémités, et par un attribut de représentation graphique permettant de préciser si le dessin est effectué en mode plein, pointillé, axe, etc... De la même manière, il est possible de préciser leur appartenance à un groupe tel que nom de vue, ou "niveau" de dessin (ces différentes notions seront précisées ultérieurement).

Notre base de données sera donc constituée par des fichiers de composants de même type enregistrés en séquence. Détaillons ensemble ces composants. Pour représenter un vecteur, deux possibilités :

1 − stocker les coordonnées de chacune de ses extrémités, par exemple, Xd, Yd, Xf, Yf soit quatre valeurs réelles par vecteur : la représentation d'un carré "consomme" seize valeurs réelles ou 96 octets en mémoire pour Turbo-Pascal.

2 − d'une part stocker le numéro de nœuds de chacune de ses extrémités, par exemple, Nd, Nf soit deux valeurs entières par vecteur, et d'autre part stocker les coordonnées des nœuds dans Xn, Yn en valeurs réelles. La consommation pour représenter un carré est calculée comme suit : 4 vecteurs soit 8 valeurs entières, 4 nœuds soit 8 valeurs réelles
total = 8 × 2 + 8 × 6 = 64 octets d'où un gain de 30 % en stockage dans la base de données. Vous devinez, à la façon tendancieuse de présenter le problème, que la solution retenue est la seconde, d'autant plus que cette méthode d'organisation présentera dans notre futur l'avantage suivant : puisque le dessin représenté est constitué de nœuds sur lesquels viennent s'attacher des entités graphiques du type vecteur, arc et autres, pour déformer une figure, la déplacer ou la recopier, il suffit de travailler sur ses nœuds constituants.

Nous allons donc créer deux fichiers : l'un pour stocker les paramètres des entités graphiques et l'autre pour stocker les coordonnées des nœuds.

Le fichier des entités graphiques

Puisque nous parlons fichier, un mot sur l'organisation générale de ceux-ci dans le cadre de notre base de données. Le nom d'un fichier est construit de la façon suivante : son nom générique de 1 à 8 caractères suivi d'un point suivi d'un "D" (pour Donnée) suivi d'un nombre de deux chiffres définissant le numéro de plan ou d'affaire ou les deux à votre choix. Ce qui donne, pour le fichier des entités graphiques du plan n° 1, le nom suivant : ENTITGR.D01. Cette organisation vous permet de visualiser simplement la liste des fichiers composant la base de données du plan n° 15 avec la commande CP/M (ou MS-DOS) DIR *.D15 ou, pour tous les fichiers avec la commande DIR *.D??

Revenons à notre fichier ENTITGR.D01 qui est constitué d'une séquence de composants définissant toutes les entités graphiques utilisées pour la réalisation de notre dessin. La codification adoptée pour un composant est la suivante (toutes les variables sont de type Integer) :
Indice 1 = numéro de code définissant le type d'entité graphique.
Indices 2 à 9 = valeurs dépendant du type d'entité.

Dans l'immédiat, nous pouvons définir deux composants à titre d'exemple :

Composant données générales :
1 − Code = 0 : données générales.
2 − Numéro de format du plan (0 à 4).
3 − Code orientation : 1 = plus grande dimension horizontale, 2 = verticale.
4 − Dénominateur du rapport d'échelle. Exemple : 20 pour échelle 1/20.
5 − Code présence cartouche 0 = non, 1 = oui.
6 à 9 − disponible pour usage ultérieur.

Composant vecteur :
1 − Code = 1 : vecteur.
2 − Code définissant le type de trait, le niveau, la couleur, etc...
3 − Numéro de nœud de début de vecteur.
4 − Numéro de nœud de fin.
5 − Numéro de nœud altération début du vecteur (expliqué plus tard).
6 − Numéro de nœud altération fin du vecteur.
7 à 9 − Libre.

Les composants des autres types d'entités seront détaillés ultérieurement. Vous trouverez à la suite, dans le programme de ce mois, les instructions Turbo-Pascal pour la déclaration du fichier, son écriture et sa lecture.

Le fichier des nœuds

Le nom de ce fichier est NOEUD.Dxx suivant les conventions décrites plus avant. La codification de ses composants est la suivante (toutes les variables sont de type REAL) :
1 − Abscisse (X) du nœud en unité monde réel.
2 − Ordonnée (Y).

Le numéro du nœud, qui n'est pas enregistré dans le fichier, correspond au rang du composant dans la séquence numérique croissante sans trou. Le programme vérifie avant d'enregistrer un nœud, qu'il n'en existe pas un autre ayant les mêmes coordonnées.

Programme du mois

Vous trouverez à la suite la liste source Turbo-Pascal des programmes : Param.inc (fichier à inclure des paramètres dépendant du matériel), et Cao2.pas

qui est l'application de ce que nous avons analysé ce mois. Vous n'aurez pas encore la possibilité de dessiner, l'objet de ce programme étant de planter le décor (un peu de patience... il reste à appliquer la règle FOKON.YAKA). Vous y trouverez les procédures effectuant les tâches suivantes :

1 – Choix du traitement au démarrage du travail : création ou reprise. Vous noterez que pour l'instant nous ne soignons pas la présentation des menus de choix, cette partie "ergonomique" du programme sera éventuellement traitée ultérieurement, et pourra faire l'objet d'un appel à contribution de votre part pour la réalisation de menus déroulants par exemple.

2 – Choix du format du plan et son orientation et de la présence ou non du cartouche.

3 – Dessin sur l'écran du cadre de saisie, avec définition des zones actives. Dessin de l'encadrement du plan, avec ses marques de pli, et indication du format actif dans la case OUI.

4 – Mise en place de la procédure d'écriture des menus généraux, des messages posant des questions à l'opérateur et de la procédure de réponse interactive OUI-NON à partir de l'utilisation de la souris.

5 – Création des procédures pour écriture et lecture des fichiers de la base de données graphiques : Nompl.Dxx et Entitgr.Dxx (xx étant le n° de plan).

Le mois prochain nous commencerons l'étude de la représentation des droites, la mise en place du zoom et quelques procédés de construction sous contraintes.

Mise à jour

Nous inaugurons ici cette rubrique dans laquelle vous trouverez systématiquement les modifications et les ajouts à apporter aux codes présentés les mois précédents en fonction de l'évolution de notre étude. La méthode de programmation structurée, imposée pratiquement par Turbo-Pascal se prête très bien à ce genre d'exercice.

Ce mois-ci nous ajoutons à la fin du fichier de codes à inclure appelé "OUTILGR.INC", les procédures Modegr et Move.

La procédure Modegr est appelée avec initialisation d'un argument avec une valeur entière de 0 pour réaliser un tracé visible se substituant au fond existant. La valeur 1 réalise un OU exclusif entre le pixel à écrire et le pixel existant, c'est-à-dire qu'il y a inversion dans le cas d'un écran monochrome, c'est le mode adopté pour une représentation et un effacement non destructif. La valeur 2 réalise l'opération booléenne ET entre le pixel existant et le pixel à écrire.

La procédure Move déplace le curseur graphique à une position X,Y cette procédure est utilisée pour imposer l'origine d'une entité graphique. L'Anglais est employé pour définir les noms d'un certain nombre de procédures de base afin de rester cohérent avec les autres mots réservés du langage Turbo-Pascal. Nous retrouverons des mots français pour les procédures dites de haut niveau, c'est-à-dire les procédures qui effectuent des actions complexes.

Pierre SQUELART

Procédures à ajouter à la suite du fichier OUTIL.GR

```
Procedure Move(X,Y:Integer);  { deplace sans dessiner }
Begin
   Inline($2A/X/$EB/$2A/Y/$CD/$5A/$FC/$C0/$BB);
End;

Procedure ModeGr(X:Integer);  { Mode ecriture X=0 Normal }
Begin                         { 1=OU exclus 2=ET  3=OU   }
   If X In [0..2] Then
   Inline($2A/X/$7D/$CD/$5A/$FC/$59/$BC);
End;
```

Nouveau fichier PARAM.INC

```
{ Fichier a inclure 'PARAM.INC' des parametres dependant-machine }
{ --------------------------- version pour CPC 6128 ---------- }

Const
   Nbemax = 100; { Nombre entites maxi }
   Nbnmax = 200; { Nombre noeuds maxi }

Const
   { presentation Ecran
    -----------------}
   Yme   : Integer = 399;  { hauteur maxi ecran }
   Xme   : Integer = 639;  { largeur maxi ecran }
   Yue   : Integer = 380;  { hauteur utile ecran }
   Xue   : Integer = 560;  { largeur utile ecran }
   Youi  : Integer =  52;  { limite sup case Oui }
   Ynon  : Integer = 372;  { limite inf case Non }
   Ycase: Integer =  16;  { hauteur 1 case menu }
   Xsta  : Integer = 250;  { debut case status   }

{ -------------- fin du fichier 'PARAM.INC' ---------------}
```

Le programme du mois

```
Program Cao2;   { illustration de l'article C.A.O et
Turbo-Pascal Partie 2}

{$I Param.inc} { fichier des parametres dependants de la
machine }

Type
   En = array[1..9] of integer; { tableau des entites }
   no = array[1..2] of real;    { tableau des noeuds  }

Var
   Choix : Char;
   Nompl : String[50];  { Nom du plan              }
   Numpl : Integer;     { Numero de plan           }
   Texte : String[30];  { Chaine des messages      }
   Status: String[38];  { Chaine alpha des etats   }
   Zalpha: String[50];  { Zone de manoeuvre alpha }

   Xd,Yd : Integer;     { debut ruban }
   Xc,Yc : Integer;     { position curseur }
   Xp,Yp : Integer;     { position precedente }
   Bout1,Bout3,Bout4 : Integer; { codes boutons souris}

   Xr,Yr : Real;        { monde reel }
   Xf,Yf : Integer;     { coordonnees format plan }
   Xe,Ye : Integer;     { coordonnees ecran }
   Form  : Integer;     { no format Ax plan }
   I,J,K : Integer;     { variables generales }
   Lplan : Integer;     { Longueur du plan }
   Hplan : Integer;     { Hauteur du plan  }
   Plih  : Integer;     { Pli horizontal    }
   Pliv  : Integer;     { Pli vertical      }
```

```
Orient: Integer;      { Orientation plan }
Cartou: Integer;      { presence cartouche }
Lcart : Integer;      { Longueur cartouche }
Hcart : Integer;      { Hauteur            }
Echpe : Real;         { ECHelle Plan-Ecran }
Ech   : Real;         { ECHelle objet-plan }

Entit : En;           { Variable Entite    }
Tentit: Array[1..Nbemax] of En; { tableau des entites }
Noeud : No;           { Variable Noeud X,Y }
Tnoeud: Array[1..nbnmax] of No; { tableau des noeuds  }
Fiche : File of En; { fichier des entites }
Fichn : File of No; { fichier des noeuds  }
Nbent : 1..Nbemax;  { Nb entites en cours }
Nbn   : 1..Nbnmax;  { Nb noeuds en cours  }
Fichnom: Text;        { Fichier type Texte  }

{$I Outilgr.inc} { fichier des outils graphiques }

{---------------------------------------------------------}

Procedure Initgr;  { place ecran en mode graphique }
Begin
  Write(#$1b,'0',#$1b,'y');
End;  { Fin de Initgr }

{---------------------------------------------------------}

Procedure MenuDepart;
Begin
Repeat
   Clrscr; {efface ecran }
   Writeln('           ---------------');
   Writeln('           ! C . A . O. !');
   writeln('           ---------------');
   Writeln;
   Writeln;
   writeln('Nouveau dessin.........(N)');
   Writeln;
   Writeln('Reprise ancien dessin...(R)');
   Writeln;
   writeln('Fin de traitement.......(F)');
   writeln;
   Writeln('---------------');
   write ('Votre choix...=');
   readln(choix);
   if choix>='a' then choix:=chr(ord(choix)-32);
Until (choix='N') or (choix='R') or (choix='F');
end; {fin de MenuDepart}
```

```
{----------------------------------------------------------}
Procedure Nomplan;
Begin
   Clrscr;
   Writeln('<--Donnez le nom du nouveau plan (50 car. max)
   -->');
   Readln(Nompl);
   Repeat
      writeln;
      write('Et son numero (0 a 99) = ');
      Readln(Numpl);
   Until Not((Numpl<0) or (Numpl>99));
End;  { Fin de Nomplan }

{----------------------------------------------------------}
Procedure Message;
Begin
   Gotoxy(1,1);
   write('                              '); {30 blancs}
   Gotoxy(1,1);
   Write(Texte);
   Gotoxy(1,1);
End;   { Fin de Message }

{----------------------------------------------------------}
Procedure Etat;
Begin
   Gotoxy(33,1);
   write('                                      ');  {38 blancs}
   Gotoxy(33,1);
   write(Status);
End;   { Fin de Etat }

{----------------------------------------------------------}
Procedure Lecform;  { Lecture caracteristiques du format du
      plan }
Begin
   Repeat
      Writeln;
      Writeln('Choix du Format: A0 = 1188 x 840 mm');
      Writeln('---------------- A1 =  840 x 594 mm');
      Writeln('                 A2 =  594 x 420 mm');
      Writeln('                 A3 =  420 x 297 mm');
      Writeln('                 A4 =  297 x 210 mm');
      Writeln;
      Write('Entrez 0 1 2 3 ou 4 = ');
      Readln(Form);
   Until Not((Form<0) or (Form>4));
Writeln;
Writeln('Orientation du plan');
Writeln('    1 - Horizontal =',(Lplan div 10):5);
Writeln('    2 - Horizontal =',(Hplan div 10):5);
Write  ('Votre reponse : ');
Readln(Orient);
if Orient<2 then Orient:=1 Else Orient:=2;

Writeln;
Write ('Presence du cartouche: 1 = Oui  0 = Non : ');
Readln(Cartou);
if Cartou<>1 then cartou:=0;
End;   { Fin de Format }

{----------------------------------------------------------}
Procedure Ecran;
Begin
   Initgr;     { Ecran en mode graphique }
   Modegr(0); { mode dessin }
   Move(0,Yue);      { limite utile sup ecran }
   draw(Xue,Yue);
   Move(Xue,Yme);   { limite utile droite ecran }
   draw(Xue,0);
   Move(Xue+1,Yme);
   draw(Xue+1,0);
   Move(Xsta,Yue);  { debut zone Status }
   draw(Xsta,Yme);
   Move(Xsta-1,Yue);
   draw(Xsta-1,Yme);
   Texte:='Emplacement Message 30 caract.';
   Message;
   Status:='Emplacement Etat des cdes 38 caract..';
   Etat;
   Move(Xue,Youi);  { limite sup. case Oui }
   Draw(Xme,Youi);
     Gotoxy(72,24);
     Write('* OUI *');
   Move(Xue,Ynon);  { limite inf. case Non }
   Draw(Xme,Ynon);
     Gotoxy(72,1);
     Write('* NON *');

   Gotoxy(72,23);
   Write('--A ',Form:1,'--');

   Gotoxy(5,10);  { position message Accord }
End;   { Fin de Ecran }

{----------------------------------------------------------}
Procedure Reponse(Var J:Integer);  { J=0 en sortie si curseur
    valide zone NON }
Begin                          { J=1 si validation zone OUI }
   Xc:=Xue+(Xme-Xue) div 2;    { position depart du curseur }
   Yc:=Yme div 2;
   Repeat
      Souris; { donne Xc,Yc position validee du curseur }
   Until (Xc>Xue) And ((Yc>Ynon) Or (Yc<Youi));
   if Yc>Ynon then J:=0 Else J:=1;
End;   { Fin de Reponse }

{----------------------------------------------------------}
Procedure Format;  { calculdes parametres du format du plan }
Begin
   Case Form Of
     0 : begin
           Lplan:=11880;  { unites: dixieme de mm }
           Hplan:=8400;
           Plih :=2970;   { pli horiz }
```

```
            Pliv :=2100;    { pli vert. }
          end;
      1 : begin
            Lplan:=8400;
            Hplan:=5940;
            Plih :=2100;
            Pliv :=2970;
          end;
      2 : begin
            Lplan:=5940;
            Hplan:=4200;
            Plih :=2970;
            Pliv :=2100;
          end;
      3 : begin
            Lplan:=4200;
            Hplan:=2970;
            Plih :=2100;
            pliv :=2970;
          end;
      4 : begin
            Lplan:=2970;
            Hplan:=2100;
          end;
   End; (de case)
   If Orient=2 then Begin
      I:=Lplan; Lplan:=Hplan; Hplan:=I;  { inversion
      dimensions du plan }
      I:=Plih ; Plih :=Pliv ; Pliv :=I;
      End;
   If Cartou=1 then Begin
      Lcart:=1900;  { Longueur cartouche en dixieme de mm }
      Hcart:=500;
      End;
End; { fin de Format }

{-----------------------------------------------------------}
Procedure Menugen;  { Menu general }
Begin
   For J:=1 to 9 Do { Separation des zones }
   Begin
      I:=Youi+J*2*Ycase;
      Move(Xue,I);  { limites superieures des cases menu }
      Draw(Xme,I);
   End;

   I:=1; J:=1;       { Texte provisoire }
   Repeat
      gotoxy(72,22-I);
      Write('message',J:2);
      I:=i+2; J:=J+1
   Until I=21;
   Gotoxy(1,1);
End;

{-----------------------------------------------------------}
Procedure Cadre;  { dessin du cadre du plan }
Begin
   Modegr(0);        { Mode dessin }
   Echpe:=Lplan/ Xue;
   Ech:=Hplan/Yue;
   If Echpe<Ech then Echpe:=Ech; { Echelle plan-ecran plus
   grandes des deux }
   Move(0,0);        { dessin format papier }
   Xp:=Trunc(Lplan/Echpe); Draw(Xp,0);
   Yp:=Trunc(Hplan/Echpe); Draw(Xp,Yp);
   Draw(0,Yp);
   Draw(0,0);

   Xc:=Trunc(100/Echpe);
   Move(Xc,xc);  { dessin cadre utile (marge de 10 mm ou 100
   dixiemes) }
   Xp:=Trunc((Lplan-100)/Echpe); Draw(xp,Xc);
   Yp:=Trunc((Hplan-100)/Echpe); Draw(Xp,Yp);
   Draw(Xc,Yp);
   Draw(Xc,Xc);

   If Form<4 then Begin
      J:=Lplan div plih;
      For I:=1 to J-1 Do   { dessin des plis horizontaux }
         Begin
            Xp:=Trunc(Plih*I/Echpe);
            Move(Xp,0);
            draw(Xp,Trunc(100/echpe));
            Move(Xp,Yp);
            draw(xp,Trunc(Hplan/Echpe));
         End;
      J:=Hplan div pliv;
      For I:=1 to J-1 Do   { dessin des plis verticaux }
         Begin
            Yp:=Trunc(Pliv*I/Echpe);
            Move(0,Yp);
            draw(Trunc(100/Echpe),Yp);
            Move(Trunc((Lplan-100)/Echpe),yp);
            draw(Trunc(Lplan/Echpe),yp);
         End;
   End;

   If Cartou=1 then Begin
      Xp:=Trunc((Lplan-100-Lcart)/Echpe);  { dessin
      cartouche }
      Yp:=Trunc((Hcart+100)/Echpe);
      Move(Xp,Trunc(100/Echpe));
      Draw(Xp,Yp);
      Xp:=Trunc((Lplan-100)/Echpe);
      Draw(Xp,Yp);
      End;
End;  { Fin de Cadre }

{-----------------------------------------------------------}
Procedure Stocadre;  { Stockage des parametres de definition
   du cadre }
Begin
   Entit[1]:=0;       { Code Cadre }
   Entit[2]:=Form;    { No Format  }
   Entit[3]:=Orient;  { Orientation }
   Entit[4]:=1;       { Rapport echelle par defaut }
```

```
   Entit[5]:=Cartou; { code presence cartouche    }
   Tentit[1]:=Entit;
   Nbent:=1;         { Initialisation Nb entites  }
End;   { Fin de Stocadre }

{----------------------------------------------------------}
Procedure Saisie;
Begin
   Texte:='Fin traitement (Oui=NON)';
   Message;
   Reponse(I);
   { Provisoire A developper }
End;  { Fin de Saisie }

{----------------------------------------------------------}
Procedure Codeprenom;  { Pour identification base de donnee }
Begin
   Str(Numpl,Zalpha);        { Place dans Zalpha le no de
   plan en caracteres }
   Zalpha:='00'+Zalpha;       { Ajoute deux zero devant }
   Zalpha:=copy(Zalpha,length(Zalpha)-1,2); { prend les 2
   derniers caracteres }
End;

{----------------------------------------------------------}
Procedure Stocke;
Begin
   Codeprenom;
   Texte:='Entitgr.D'+Zalpha;
   Assign(Fiche,Texte); { affectation du fichier de nom
   'Texte' }
   Rewrite(Fiche);       { Creation du fichier      }
   For I:=1 to Nbent Do
      Write(Fiche,Tentit[I]);
   Close(Fiche);

   Texte:='Nompl.D'+Zalpha; { formation du nom de fichier }
   Assign(Fichnom,Texte);   { affectation du fichier type texte }
   Rewrite(Fichnom);
   Write(Fichnom,Nompl);
   Close(Fichnom);
End;  { Fin de Stocke }

{----------------------------------------------------------}
Procedure Lecture;
Begin
   Codeprenom;  { formation de la finale du nom des fichiers }
   Texte:='Entitgr.D'+Zalpha;
   Assign(Fiche,Texte);
   Reset(Fiche);   { Pour lecture }
   Nbent:=0;
   While not Eof(Fiche) Do Begin
      Nbent:=Nbent+1;  { Nb entites lues }
      Read(Fiche,Tentit[Nbent]);
      End;
   Close(Fiche);
   Texte:='Nompl.D'+Zalpha;
   Assign(Fichnom,Texte);
   Reset(Fichnom);
   Read(Fichnom,Nompl);
   Close(Fichnom);
End;  { Fin de Lecture }

{----------------------------------------------------------}
Procedure Reprise;  { Initialise toutes les variables
D'un plan }
Begin
      Entit :=Tentit[1];
      Form  :=Entit[2];
      Orient:=Entit[3];
      Ech   :=Entit[4];
      Cartou:=Entit[5];
End;  { fin de Reprise}

{----------------------------------------------------------}
Begin  { programme principal }

MenuDepart;
Case choix of
   'N' : Begin
          NomPlan;    { lecture Nom et No du plan }
          Lecform;    { lecture Format du papier  }
          Format;     { calcul des parametres plan}
          Ecran;      { dessin de l'ecran         }
          Menugen;    { ecriture menu general     }
          Cadre;      { dessin du cadre papier    }
          Stocadre;   { enregistre param. papier  }
          Texte:='ACCORD DISPOSITION (OUI-NON)';
          Message;
          Reponse(I);

          If I=1 Then
             Begin
             Gotoxy(5,10);
             Write('                         '); (25 espaces}
             Saisie;   { la partie 'NOBLE' du programme DAO }
             Stocke;   { conserver son travail est utile    }
             End;
        End;
   'R' : Begin
          Repeat
             Writeln;
             Write('Donnez le numero de plan de l''ancien
          dessin (0 a 99) ');
             Readln(numpl);
          Until Not((Numpl<0) or (Numpl>99));
          Lecture;    { recupere travail precedent}
          Reprise;    { mise a jour des variables }
          Ecran;      { dessin de l'ecran         }
          Menugen;
          Format;     { calcul parametres format  }
          Cadre;      { dessin du cadre papier    }
          Saisie;     { pour modifier l'existant  }
          Stocke;
        End;
End;
   Clrscr; { efface ecran }
End.
```

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

S.A.R.L. au capital de 50 000 francs



AMSTRAD

les Nouveautés...

ART STUDIO		180F
ASPHALT	133F	169F
BIF 4	94F	139F
DRAGON'S LAIR II	95F	135F
HIVE	95F	139F
IMPOSSABALL	85F	129F
MANHATTAN		169F
MARBLE MADNESS	99F	
MASQUE		179F
MERCENARY	NC	NC
M'ENFIN	139F	180F
MUSIC SYSTEM		280F
SABOTEUR 2	95F	138F
SHORT CIRCUIT	93F	139F
SIGMA 7	95F	139F
SILENT SERVICE	88F	139F
10 th FRAME	88F	139F

PERIPHERIQUES

JOYSTICK AMSTRAD	140F
QUICKSHOT II	75F
QUICKSHOT II –	75F
QUICKSHOT VII	120F
QUICKSHOT IX	150F
COMPÉTITION PRO 5000	200F
SPEED KING	190F
THE STICK	135F
HOUSSE 464 et 6128	100F
SYNTHÉTISEUR VOCAL K7	325F
SYNTHÉTISEUR VOCAL D	348F
AMDRUM	320F

Sélection

1001 BC	134F	190F
1942	89F	139F
3D GRAND PRIX	88F	140F
ACE	93F	132F
ACE OF ACES	96F	146F
ACROJET	89F	139F
ALIENS	90F	140F
ANNALES DE ROME	110F	152F
ANTIRIAD	77F	127F
ASTERIX (MELBOURNE)	99F	
ASTERIX (NATHAN)	149F	185F
ATHAWALPA	149F	
BATAILLE DES BREVETS	149F	187F
BIG BEN	155F	219F
BILLY LA BANLIEUE	115F	164F
BOMBJACK	88F	135F
BOMBJACK II	89F	139F
BOULDERDASH III	65F	
CAULDRON	79F	119F
CAULDRON II	87F	123F
COMPUTER HITS VOL. 3	85F	132F
CRYSTANN	169F	
CYBERRUN	93F	
CYRYS CHESS	92F	123F
DEEP STRIKE	89F	140F
DESERT FOX	79F	119F
DONKEY KONG	89F	135F
DRAGON'S LAIR	67F	110F
ELECTRA GLIDE	82F	125F
ELITE	135F	180F
EREBUS	110F	138F
FER ET FLAMME		263F
FIVE STAR GAMES	93F	132F
GAUNTLET	93F	143F
GOLDEN HIT	95F	140F
GHOST'N GOBLINS	78F	115F
GRAPHIC CITY	139F	169F
GREAT ESCAPE	95F	139F
GREEN BERET	82F	132F
HEARTLAND	89F	139F
HIT PACK	86F	129F
IKARI WARRIOR	85F	120F
INFILTRATOR	95F	131F
JAIL BREAK	75F	125F
KAT TRAP	78F	118F
KITT KITT		260F
KONAMI'S COIN OP HIT	90F	140F
KUNG FU MASTER	89F	132F
LA FORMULE	120F	162F
LEADER BOARD	89F	139F
LE PACTE		171F
LES PASSAGERS DU VENT		265F
LES PYRAMIDES D'ATLANTIS	135F	168F
L'HERITAGE II	145F	
LIGHT FORCE	85F	125F
LITTLE COMPUTER PEOPLE		
MACADAM BUMPER	115F	168F
MERMAID MADNESS	85F	120F
PACK FIL	116F	140F
SAI COMBAT	83F	128F
SCOUBIDOO	80F	125F
SKY FOX	82F	
SORCERY PLUS		130F
SPACE HARRIER	85F	135F
SPITFIRE 40	86F	125F
SRAM		133F
SRAM 2		153F
STARGLIDER	132F	176F
STREET HAWK	85F	135F
STRIKE FORCE HARRIER	88F	125F
SUPER CYCLE		
THAI BOXING	85F	127F
THANATOS	85F	125F
THEY SOLD A MILLION II	99F	130F
THEY SOLD A MILLION III	99F	130F
TOMAHAWK	89F	139F
TOP GUN	85F	139F
TRAILBLAZER	88F	129F
TRIVIAL PURSUIT	182F	245F
T.T RACER	95F	135F
WAY OT THE TIGER	89F	139F
WINTER GAMES	89F	138F
XENO	93F	120F
XEVIOUS	89F	139F
YIE AR KUNG FU II	89F	119F
YIE AR KUNG FU III	92F	139F
ZOMBI		165F

Utilitaires

AUTOFORM A L'ASSEMB	170F	370F
CALCULMAT		405F
DATAMAT		380F
TEXTOMAT		380F
DAMS	272F	376F
SUPER POINT		376F
ORDSTAR POCKET		800F
POCKET CAL 6128		477F
POCKET BASE 6128		756F
TURBO PASCAL 6128		558F
TURBO TUTOR 6128		371F
TURBO TOOLBOX 6128		558F
LA SOLUTION		842F
PASCAL MT +	610F	

Pcw 8256

10 DISC 3"	350F
30 CLOCK CHESS	169F
COMPT A ALIENOR	897F
AMSTRADAMES	190F
ARSENE	NC
ANNALES DE ROME	192F
BATMAN	135F
BRIDGE PLAYER	171F
CYRIUS CHESS 2	141F
FAIRLIGHT	125F
HOBBIT	NC
LORDS OF THE RING	175F
SAS ATTACK	152F
SPACE INVADERS	NC
SPEEL BREAKER	NC
TOMAHAWKS	160F
BLACKSTZAR	131F
BLOCUS	NC
COLOSSUS CHESS 4	230F
DR GRAPH	599F
DR DRAW	599F
DISCMAT	170F
DR CBASIC COMPILER	589F
DR PASCAL MT +	599F
D VASE 2	746F
FACTURATION STOCK	1599F
GENECAR	150F
GESTION DE FICHIER	291F
QUICK MALING	720F
MULTIPLAN	446F
POCKET BASE	796F
POCKET CALC	495F
POCKET WORDSTAR	886F
TRIVIAL POURSUITE	228F
TURBO PASCAL	696F
TURBO TOOLBOX	696F
TURBO TUTOR	396F
HOUSE STAND SIÈGLE	178F
LIGHT PEN	420F
VIDEO DIGIPIZER	799F

• Pour tous les autres titres, nous contacter.

Commandez par téléphone avec votre Carte Bleue



BON DE COMMANDE

(Libeller en lettres majuscules)

ORDINATEUR	TITRES	K7	D	Qt.	PRIX
		TOTAL			
		FRAIS DE PORT			20 F.
		TOTAL			



PAYEZ PAR CARTE BLEUE

Date d'expiration — / — Signature :

à retourner à :

STARSOFT

187, rue du Temple - 75003 PARIS

☎ 48 04 71 88 – 48 04 71 89

NOM :

Adresse :

Tél. :

Mode de règlement :

Chèque ☐ Mandat-poste ☐

Contre-remboursement ☐ + 20 F

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

AMS - 20

AM-3

PC-FILE III : UNE GESTION DE FICHIER RÉVOLUTIONNAIRE POUR 50 FRANCS

Cela faisait à peine une semaine que j'avais envoyé mon chèque de 50 francs à OUF lorsque j'ai trouvé dans mon courrier une enveloppe comportant le tampon de l'association. Ouverture fébrile et hop, j'en extrais une disquette 5''1/4 protégée par du carton rigide. PC-FILE III est arrivé ! Je fonce vers mon ordinaeur MS-DOS préféré tout en sortant la disquette. Il ne reste qu'à lancer le programme. Et bien non, car contrairement aux Amstrad CPC, le système d'exploitation (le DOS) ne réside pas en mémoire morte, il faut le charger à partir d'une disquette, et on peut l'installer sur une disquette programme. Bon, je charge donc le DOS à partir du lecteur A. Après avoir visualisé le catalogue de la disquette reçue, je m'empresse d'imprimer le fichier PC-FILE.DOC aperçu dans la masse. Une fois les 43 pages de listing détachées, il me reste entre les mains un manuel d'utilisation en anglais.

La documentation

Fort bien rédigé et muni d'une table des matières, le manuel est tronqué. A plusieurs reprises apparaissent dans le texte les lignes suivantes : ''OMMITED FOR THE EVALUATION COPY''. Ce qui peut se traduire par : ne faisant pas partie de la disquette d'évaluation. Ah, c'est donc un programme d'évaluation. Eh bien oui et non car seule la documentation n'est pas complète. Le manuel entier est expédié aux personnes qui rétribuent l'auteur. Ceci pour deux raisons :

1) Ceux qui paient doivent avoir un ''plus'' par rapport à ceux qui ne le font pas.

2) Un problème technique tout bête, il n'y a pas assez de place sur le disque pour caser toute la doc. En fait on teste le programme, et si on est satisfait on paie, à la suite de quoi on reçoit tous les éléments pour exploiter à fond le logiciel.

En bleu pastel sur rose bonbon svp !

Après avoir avalé la documentation (très digeste), je lance le programme PC-SETUP qui me pose alors toutes sortes de questions fort indiscrètes concernant les dessous de mon ordinateur préféré. On indique le niveau de compatibilité de son ordinateur, les couleurs d'affichage désirées, le drive par défaut, l'éventuel démarrage sur un fichier particulier et même la désignation d'un programme à lancer automatiquement après PC-FILE. Le programme sauve ces caractéristiques et PC-FILE ira tout seul les chercher afin de se ''modeler'' à l'ordinateur et à l'imprimante. En bref, la configuration est très facile.

Le logiciel

Enfin je lance PC-FILE. Après le choix du drive apparaît l'écran de présentation puis la liste des fichiers existants. Dans tout le programme, on dispose d'un curseur plein écran, ce qui signifie que les touches du curseur déplacent la barre de choix d'une option à une autre. C'est formidable lorsqu'on entre ou modifie des fiches. Rectification immédiate des erreurs, confort assuré. Si on veut créer un fichier, on tape son nom (ça, le programme ne peut pas encore le deviner) et l'écran de composition du masque de saisie apparaît. En clair ça veut dire qu'on peut créer la structure de sa fiche (Nom, Prénom etc.).

Comme il me faudrait au minimum toutes les pages de votre Amstrad Magazine préféré pour énumérer les caractéristiques les plus étonnantes de PC-FILE, je vais juste en citer quelques-unes afin de vous faire baver d'envie (pas trop, sinon ça dilue l'encre).

— Toutes les zones sont indexées. Plus de zone dite ''zone clé''.

— Les menus sont clairs et font appel aux touches de fonction.

— L'éditeur est plein écran (voir plus haut).

— Cryptage optionnel des données et des index par mot de passe.

— Zones numériques avec formules de calcul (sorte de mini-tableur intégré).

— Zones date et heure.

— Les 640 KO de mémoire peuvent être exploités, le minimum étant de 128 KO.

— Il peut y avoir un maximum de 32 767 fiches par fichier, ce qui est correct.

— A l'aide des comparaisons booléennes OR AND NOT et <,=,>, on peut sélectionner des fiches selon dix conditions simultanées. Avec ça, par exemple, on peut trouver tous les clients qui ont entre cinquante et soixante employés, avec des locaux à Biarritz, et dont le nom ne commence ni par L ni par M. Côté puissance de tri, il n'y a rien à redire. Côté vitesse, PC-FILE laisse dBase II loin derrière lui. (Mais dBase II est un SGBD, système de gestion de base de données, donc est différent d'une gestion de fichier).

— Pour trouver une fiche, on peut partir de n'importe quelle zone, dans la mesure où elles sont toutes indexées, et créer des masques de référence. De plus on peut utiliser des jokers ou l'option SOUNDEX, qui permet par exemple de retrouver tous les gens dont le nom ressemble à SCHAWARTZ. C'est une possibilité que je n'ai jamais rencontrée ailleurs. On peut aussi utiliser des parties du nom à trouver (ex : ''ic'' pour ''Nice''.

— L'indexation se fait automatiquement avec le tri, celui-ci pouvant se réaliser avec dix relations d'ordre.

— PC-FILE sait communiquer. Il importe et exporte des données de et vers Wordstar, Word, Visicalc, Lotus 1-2-3 et bien d'autres logiciels, ce qui ouvre la porte à l'intégration partielle. Il tourne

aussi sous TOPVIEW (l'équivalent de GEM chez IBM).
— Il est possible d'avoir une vue d'ensemble des fiches pour les choisir, de restructurer les données, de programmer des "macro-commandes" et d'imprimer des étiquettes en appuyant juste sur une touche.

PC-File et l'utilisation professionnelle

Le point sensible des fichiers, c'est leur sécurité. Lorsqu'un des fichiers-disque est endommagé, on retrouve les fiches dans n'importe quel ordre, lorsqu'elles ne sont pas irrécupérables. Les conséquences sont parfois dramatiques, surtout dans le cas d'applications professionnelles (les seules qui soient rationnelles). La perte accidentelle de données arrive avec des logiciels dont le coût pourrait faire croire qu'ils sont sûrs. Les sauvegardes de sécurité sont utiles, mais n'ont pas lieu toutes les minutes. Le programmeur de PC-FILE a inventé trois procédés d'enregistrement qui, lorsqu'ils sont associés, garantissent un taux de sécurité inégalé. Et si par hasard un fichier venait à s'endommager (par suite d'un problème de drive par exemple) il suffit de lancer le programme PC-FIX fourni avec PC-FILE, celui-ci analyse la structure des données, et répare le fichier en quelques dizaines de secondes.
Il existe un programme dénommé PC-GRAPH écrit par le même programmeur, qui permet de créer et d'imprimer des graphiques à partir des données de PC-FILE. A l'heure du bouclage je ne l'ai pas encore eu entre les mains, je vous en parlerai une prochaine fois.

PC-File = shareware

On peut se procurer PC-FILE auprès d'associations comme OUF ou GUFIH en devenant membre. Le logiciel, port et disquette compris coûte dans les cinquante francs. Mais attention, si par la suite vous adoptez PC-FILE comme gestion de fichier, n'oubliez pas de rétribuer JIM BUTTON, son auteur, en lui expédiant 60 $ plus le port aérien (8 $). Personnellement, j'ai choisi une méthode très simple : la carte de crédit. Il suffit de remplir le bon de commande situé en fin de la documentation, d'y inscrire son n° de carte Visa ou Mastercard, de signer et de le poster. Quinze jours plus tard, je recevais le superbe manuel accompagné de la version la plus récente.

Franchement, au cours actuel du dollar (moins de 6 F !), et même en ajoutant le prix de la cotisation annuelle à l'association, le rapport qualité-pri de PC-FILE III est imbattable. Il n'y a ni truc ni défaut caché, vous pouvez foncer. Le Shareware est seulement une option différente de la vente classique, c'est tout. (Voir l'article dans le n° 17 d'Amstrad Magazine). Et si vous essayez d'exploiter PC-FILE dans sa notice complète, vous ne pourrez utiliser qu'un quart de sa puissance.
La prochaine fois nous partirons à la découverte de PC-CALC, un tableur en 3 dimensions d'une puissance étonnante, à un prix "Shareware". D'ici là, "essayez" PC-FILE, et dites-nous ce que vous en pensez.

Graziel d'Estalenx

Logiciel testé : PC-FILE III version 4.0 (attention au n° de version, certains clubs en sont encore à la version 2.0 ou 3.0).
Configuration : Amstrad PC 1512 avec deux lecteurs de disquettes.
OUF : 10, rue St Nicolas, 75012 Paris. Adhésion : 270 F/an. Toute disquette de programme : 50 F port inclus.
GUFIH : 37, bd St Jacques, 75014 Paris.

DES BEST-SE
VOTRE A

AMSTRAD PCW



★ **GESTION SUR AMSTRAD PCW**
par J.-M. Jego et J.-M. Gargadennec
240 pages - 175 FF

Découvrez progressivement sur votre Amstrad 3 logiciels complémentaires : Locoscript, dBASE II et Multiplan. Ce livre vous propose des modèles et des tableaux de bord commentés. Vous pourrez les adapter à votre propre contexte si vous êtes commerçants ou travaillez dans une PME.

CLEFS POUR AMSTRAD PCW
par Jean-Jacques Weyer
240 pages - 215 FF

Voici un livre complet et indispensable, d'utilisation simple et pratique pour l'utilisateur de l'Amstrad PCW.
Il détaille tout ce que vous avez besoin de savoir sur le Basic Mallard, Locoscript (logiciel de traitement de texte du PCW), Multiplan, dBASE II et CP/M Plus.
L'auteur a développé pour chaque application les diverses commandes illustrées d'exemples concrets, les fonctions et opérateurs, les messages d'erreur, etc.

AMSTRAD PC



GEM SUR AMSTRAD PC
par Digital Research
168 pages - 185 FF

Ce livre constitue une découverte complète et progressive du logiciel GEM, et de ses principales applications : GEM Paint, GEM Write, GEM Graph et GEM Wordchart.
Des explications claires et pratiques permettront **aux débutants** de mieux manipuler les disquettes GEM, les fichiers, la souris ; ils trouveront également des menus déroulants et toutes les abréviations et commandes de GEM utilisées.
Voici un ouvrage également indispensable pour mieux comprendre en quoi GEM et l'Amstrad PC peuvent résoudre des cas concrets en milieu professionnel ou semi-professionnel.

CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC
par Daniel Martin **Vient de paraître**
288 pages - 195 FF

Voici un livre de référence pour les programmeurs avertis sur Amstrad PC. Ils pourront :
– retrouver facilement les différents constituants de GEM (GEM VDI, GEM AES),
– étudier successivement le constructeur de ressources RCS, la description d'un programme GEM, l'éditeur d'icônes, etc.,
– tirer profit des trucs et astuces très utiles donnés par l'auteur.
Ils pourront enfin programmer leurs propres applications graphiques sur ce magnifique outil qu'est GEM.

Vient de paraître

DOS PLUS SUR AMSTRAD PC
par Daniel Martin - Collection Digital Research
200 pages - 145 FF

Cet ouvrage s'adresse aussi bien aux débutants qu'aux utilisateurs plus avertis cherchant des informations sur ce système d'exploitation. DOS Plus sur Amstrad PC est une découverte complète et progressive de ce logiciel permettant de faire tourner des programmes sous MS-DOS ou CP/M 86. Après une présentation générale de l'Amstrad PC, les premiers chapitres du livre constituent une approche de DOS Plus (opérations sur les fichiers, fichiers batch, éditions de textes, etc.). La deuxième partie de l'ouvrage approfondit les caractéristiques les plus évoluées de DOS Plus (utilisation approfondie des répertoires, programmes d'arrière-plan, gestion de l'imprimante, etc.).

AMSTRAD CPC

CP/M PLUS SUR AMSTRAD
par Y. Dargery
128 pages - 100 FF

Pour profiter du "plus" de CP/M3, se servir au mieux de l'éditeur, copier, protéger ou lister un fichier, enchaîner plusieurs commandes CP/M, formater ou dupliquer un disque. Ce livre apprend à piloter le système d'exploitation de l'Amstrad et compare les possibilités de CP/M plus et de CP/M2.
Ce livre fonctionne également sur Amstrad PCW.





★ **RSX ET ROUTINES ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC**
par D. Roy et J.-J. Meyer
368 pages - 200 FF

Voici un manuel de programmation en assembleur Z 80. En deux parties distinctes, l'une sur le graphisme, l'autre sur les mathématiques, l'ouvrage présente de nombreux programmes assembleur, largement commentés et expliqués. Un ouvrage de haut niveau.

★ **GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC**
par F. Pierot
304 pages - 145 FF

Pour créer des graphismes très variés (tracé d'histogrammes, dessin d'un paysage, création d'une corne d'abondance) tout en exploitant toutes les possibilités graphiques de votre CPC.
Si vous êtes débutant en assembleur, vous pourrez progresser grâce à des routines prêtes à l'emploi livrées sous la double forme d'un programme Basic et d'un listing assembleur.

★ **AMSTRAD 3D**
par J.-P. Petit
264 pages - 195 FF

Ce livre propose un programme Basic pour créer des formes, les dupliquer, les réduire ou les agrandir, et surtout pour les visionner sous différents angles en trois dimensions (hauteur, largeur, profondeur). Un menu présente toutes les manipulations possi-

LLERS POUR
MSTRAD





bles, et tous les dessins se font à partir du clavier (nul besoin de manette de jeu ou de souris). L'ouvrage est abondamment illustré de dessins et de copies d'écran.

★ CRÉATION ET ANIMATIONS GRAPHIQUES SUR AMSTRAD
par Fouchard et Corre
128 pages - 110 FF

Vous apprendrez, grâce à ce livre, à créer des images telles qu'un pinceau, un aérographe, à animer vos dessins avec des scrollings, des inversions ou des reconstitutions d'image point par point, ceci à l'aide de la souris et de la manette de jeu. Les programmes sont écrits en Basic et en assembleur.
A vous ensuite de réaliser vos propres "bandes dessinées électroniques".

SUPER GÉNÉRATEUR DE CARACTÈRES SUR AMSTRAD
par J.-F. Sehan
216 pages - 140,00 FF

Illustrez ou animez vos programmes éducatifs, vos jeux d'arcades, de rôle ou d'aventure grâce à ce recueil de graphiques très variés (personnages, animaux, objets divers...).
Apprenez aussi à créer d'autres dessins au gré de votre imagination.

TURBO PASCAL SUR AMSTRAD
par P. Brandeis et F. Blanc
224 pages - 135 FF

Ou comment maîtriser progressivement ce langage. Comment installer des programmes en Assembleur à l'intérieur des routines Pascal. Retrouvez dans ce livre toutes les instructions expliquées et illustrées.

★ INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SUR AMSTRAD CPC
Langage et formes par T. et E. Levy-Abegnoli
176 pages - 195 FF

Ce livre aborde, avec humour, deux notions bien précises de l'Intelligence Artificielle: le langage naturel et la reconnaissance des formes. Les dix logiciels Basic de ce livre tournent autour de ces deux thèmes. Le dernier programme est un mini système expert de diagnostic médical. Les programmes sont de difficulté moyenne.

★ TROIS ÉTAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SUR AMSTRAD CPC
par R. Descamps
280 pages - 160 FF

Informaticien ou non, découvrez trois facettes de l'intelligence artificielle à travers des exemples simples et pratiques et 27 programmes en Basic qui utilisent toutes les ressources de l'Amstrad - Apprenez à votre ordinateur à simuler un pilote automatique, à jouer contre lui-même et créez vos propres systèmes experts.

ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD
par M. Henrot
192 pages - 105 FF

Découvrez les principes de l'assembleur du Z 80 et appliquez ces connaissances aux particularités de l'Amstrad, notamment au générateur de sons. Apprenez à utiliser au mieux les périphériques de votre micro et entraînez-vous au travers des exemples et des exercices proposés.

LE LIVRE DE L'AMSTRAD
par D. Martin et P. Jadoul
256 pages - 120,00 FF

Une étude complète des circuits et de la structure interne de l'Amstrad; ses fonctions et les instructions mal connues du Basic (VARPTR...), une présentation détaillée des RSX pour ajouter de nouvelles commandes au Basic et de nombreux programmes pour simuler les commandes de scrolling, coloriage, manipulation vectorielle...

CLEFS POUR AMSTRAD
Tome 1. Système de base par D. Martin
184 pages - 140,00 FF

Pour accéder rapidement au jeu d'instruction du Z 80, aux points d'entrée des routines système, aux blocs de contrôle, à la structure interne... et des conseils pour découvrir l'originalité de votre Amstrad.

Tome 2. Système disque par D. Martin et P. Jadoul
232 pages - 155,00 FF

Pour avoir sous les yeux les commandes, les points d'entrée des routines disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés et un chapitre complet sur le langage Logo distribué avec le système disque. Vous trouverez aussi un recueil de "trucs" pour apprendre à transférer des programmes de la cassette vers le disque, comment utiliser l'éditeur de secteur, etc.



★ Gagnez du temps, commandez la disquette qui contient les programmes du livre directement lisibles sur l'ordinateur au prix de: 150 FF (en vente par correspondance uniquement).

ENVOYER CE BON ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT à PCV DIFFUSION - BP 86 - 77402 Lagny/Marne Cedex

Nom: ______
Prénom: ______
Rue: ______ N°: ______
Ville: ______
Code postal: ______
☐ Paiement par chèque joint
☐ Paiement par Carte Bleue
N°: ______
Date d'expiration: ______

AMAG3

Je commande le(s) livre(s)

DÉSIGNATION	PRIX
Frais de port	10.00 FF
TOTAL	

☐ Je désire recevoir le catalogue PSI gratuit
Signature:

KENTEL : LE KIT MICRO-SERVEUR

L'administration française des Télécommunications nous a fait un beau cadeau (une fois n'est pas coutume), en créant en France l'un des réseaux télématiques les plus populaires du monde. Ce réseau, bien qu'encore d'un coût horaire particulièrement élevé sur certains services, offre des services d'une qualité assez bonne. Mais point n'est ici besoin de vanter les qualités de nos P & T. Par contre, ce que n'avaient peut être pas prévu nos postes monopolisantes, c'est que l'installation chez des particuliers de terminaux gratuits, susciterait chez certains d'entre eux une passion pour la télématique insoupçonnée, et conduirait à la réalisation de produits télématiques d'une qualité rare.

En effet, mettez sur le bureau d'un bidouilleur informatique un Minitel et un micro-ordinateur, et il ne tardera pas à se rendre compte que relier les deux peut donner des résultats intéressants : d'un côté un ordinateur (dans le cadre de ce journal, seul l'Amstrad en particulier le CPC, nous intéressera) pouvant exécuter des programmes et donc fonctionner intelligemment, et de l'autre un Minitel qui contient un modem relativement performant, qui plus est, accessible de l'extérieur grâce à la prise périminitel ainsi qu'un émulateur vidéotext tout prêt.

Les premières réalisations mettant en pratique la théorie de la rencontre Minitel/ordinateur, celle de Loriciels avec Loritel par exemple, consistaient à rendre, à l'aide du CPC, le Minitel intelligent, c'est-à-dire pouvant stocker des images écran, établir des chemins d'accès vers des serveurs, ou des masques de saisie pour l'annuaire télématique. Jusqu'à présent quelques tentatives avaient été effectuées pour aller encore plus loin, et transformer le couple CPC/Minitel en serveur, mais sans grand succès, ou avec des résultats assez éloignés des exigences des apprentis-opérateurs télématiques.

Aujourd'hui, le coffret télématique Kentel arrive, et est une approche économique (la plus économique qui soit) de la constitution de micro-serveurs sur Amstrad CPC, avec en plus une souplesse d'utilisation, liée à une grande puissance de fonctionnement, assez étonnante. Néanmoins, ici intervient la première critique, qui n'est pas non plus la plus négligeable : le coffret télématique Kentel n'est en fait qu'un kit serveur puissant, et ne propose aucune fonction dédiée à l'utilisation du Minitel sous la forme de terminal intelligent. Inutile de chercher ici une touche pour copier les pages du Minitel sur disquette, ou pour saisir des données sur le 11 (annuaire électronique), il n'y en a pas (et pourtant nous avons cherché). Toutefois la boîte à outils, dont nous reparlerons plus loin, doit permettre de mettre en œuvre, soi-même, des programmes de ce type, mais il ne faut pas être rebuté par la programmation.

Les différentes composantes du kit

Le kit Kentel est composé d'une cassette transférable sur disquette, et d'un câble accompagné d'un circuit imprimé, d'un manuel assez complet de vingt-cinq pages, d'une carte de montage pour le CPC, et c'est tout. Pour mettre en œuvre le serveur, il vous faudra trouver en plus un Minitel retournable (identifiable par le R qui est marqué sur la plaque d'identification située sous le boîtier), ainsi qu'une pile électrique de 4,5 V et une ligne téléphonique (n'oubliez surtout pas la ligne téléphonique !).

L'installation du 'HARD' (trois fils, une pile et un circuit imprimé de deux centimètres carrés) ne pose aucun problème et s'effectue en quelques minutes. D'un côté le câble connecté sur la sortie parallèle de l'imprimante du CPC, de l'autre sur la prise périminitel du Minitel, une micro-ventouse à poser sur l'un des côtés du poste téléphonique, et deux fils à brancher sur l'alimentation constituée par la pile plate de 4,5 V et c'est tout, le tout très bien expliqué dans le complément du manuel.

Afin de vous donner un ordre d'idée pour la simplicité de l'installation, nous avons dû mettre le tout en place en moins de cinq minutes, le résultat se traduisant par un enchevêtrement inextricable de fils autour du CPC m'obligeant à effectuer des contorsions du bras droit pour arriver jusqu'au lecteur de disquettes. Un bon conseil, avant toutes choses, organisez votre espace de travail, et suivez les conseils de la notice d'emploi en protégeant le circuit imprimé ainsi que la pile par un petit boîtier de la taille d'un paquet de cigarettes.

Tout ceci étant installé, nous chargeons le logiciel situé sur la face B de la cassette, et qui permet de transférer le programme Kentel sur disquette. Ici aussi, pas de problème tout se passe le mieux du monde dans le meilleur des mondes. Le logiciel contient plusieurs éléments assez sophistiqués quoique parfois un peu lents, une boîte à outils qui offre des instructions étendues sous Basic qui permettent de créer son propre programme serveur. Pour la constitution du serveur, vous avez accès à un éditeur de page texte, un éditeur de page graphique, un autre éditeur pour les arborescences (déplacement dans les pages du serveur en fonction des différentes touches enfoncées ENVOI, SOMMAIRE, etc.), et enfin un certain nombre d'options pour la mise en route du serveur. En quelques minutes, nous avons ainsi pu créer une page d'accueil. Cette page une fois sauvée sous le code 01, le serveur, d'après la notice, devenait opérationnel.

Nous avons donc essayé de connecter un autre Minitel par le réseau téléphonique, et là, pas de réponse le serveur ne décrochait pas. En fait un point visiblement important n'est pas cité dans la notice, il faut pour que la micro-ventouse puisse enregistrer l'appel et envoyer la porteuse, une sonnerie assez forte. Il semblerait à première vue que les téléphones à sonnerie électronique, de type Matra ou Modulophone par exemple ne puissent faire déclencher la réponse automatique. Après avoir disposé un poste à sonnerie mécanique, cette dernière étant réglée au maximum de puissance, le serveur a répondu sans problème, et la page d'accueil est apparue sur le Minitel appelant.

Pour terminer, disons que Kentel est un excellent produit, bien réalisé, économique, et accompagné d'un logiciel qui même s'il est parfois un peu lent, n'en est pas moins excellent. La simplicité et la rapidité de mise en œuvre sont remarquables. Petit regret cependant : Kentel n'offre qu'une solution serveur mais pas de fonctions pour transformer le Minitel en terminal intelligent. Ceux qui ne sont toutefois pas rebutés par la programmation devraient arriver en s'aidant de la boîte à outils, à des résultats intéressants.

E. Charton

MEDIAPAYE : LA QUALITE A SON PRIX...

Passer du gros système à la micro-bureautique, chose facile, il suffit d'adapter... Détrompez-vous, si cette habitude qu'ont désormais prise les mêmes sociétés qui jadis juraient de ne jamais « descendre aussi bas »... prouve, il est vrai, que la chose est réalisable, il faut bien avouer que cette transformation ne s'ensuit pas toujours que de bienfaits et qu'à l'instar des logiciels dédiés aux petits systèmes, les vrais « Pros » souffrent quelque peu d'un manque chronique de convivialité... Néanmoins, MÉDIAPAYE, pour PCW 8512, sous son apparence au premier abord rébarbative, cache une grande efficacité dûe à n'en point douter à sa longue expérience sur PC et compatibles.

Éditeur : Médiastore Informatique
Genre : paye salariale
Support : disquette
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★★

Contact...

Avant toutes choses, sachez que la disquette qui vous sera vendue n'est pas utilisable en elle-même et que vous devrez opérer quelques manipulations avant d'en exploiter le contenu. Ne vous étonnez donc pas si vos essais intempestifs pour faire démarrer le programme se sont révélés infructueux. Vous devrez impérativement vous munir de quatre disquettes vierges formatées deux à deux, d'une part au format lecteur A (CF2) et d'autre part au format lecteur B (CF2D). Pour ce faire, il vous suffira d'utiliser la commande « Disckit » sous CP/M.
Suite à cette opération qui doit être routinière pour tout bon uti-

```
SOCIETE 1          FICHE SIGNALETIQUE :-- IDENTIFICATION --
  MATRICULE : N        NOM : ...................       PRENOM : ............

-----------ETAT CIVIL---------------------------SITUATION DANS LA SOCIETE ---
Nom jeune fille : ...................       Etablissement      : ..
Sexe :        Date naiss.: ../../..        Section            : .....
Nationalite     : .   (F,E)                Qualification      : ...........
Matricule S.S.  : ...............          Niveau             : ...
Sit. famille    : .   (M,C,V,D,S,R)        Echelon ou coeff.  : ...
Nb enf.a charge : ..
Adresse (rue)   : ..........................  Cadre, Dirigeant :
Adresse (ville) : ...................          C, I, P, D       : C
Code postal     : .....
                                            Date entree 1      : ../../..
                                            Date sortie 1      : ../../..
----COORDONNEES BANCAIRES------------------
Type Reglement    : .  (C,E,V,M,X,Y,Z)      Date entree 2      : ../../..
Nom beneficiaire  : ...................     Date sortie 2      : ../../..
Domiciliation     : ...................
Code banque       : .....                   Date equivalente   : ../../..
Code guichet      : .....
Numero de Compte  : ...........    Cle RIB : ..
```

lisateur du PCW, une répartition du contenu de la disquette programme, devra être faite sur trois des quatre disquettes précitées. La liste des programmes à redistribuer ainsi que leur destination respective vous est donnée en page 2-1 du manuel et je n'en ferais donc pas état dans ces lignes. Sachez néanmoins que pour effectuer cette opération, vous devrez utiliser la commande « PIP » également sous CP/M. Il ne vous reste plus qu'à conserver précieusement l'original qui vous permettra, le cas échéant, suite à une éventuelle détérioration accidentelle de la copie, d'en obtenir une seconde sans plus de difficultés que précédemment.

Vous voilà donc fin prêt au lancement des « hostilités »... Pour les néophytes, il faut rappeler que les manipulations successives qui viennent d'être effectuées, permettront dorénavant d'accéder directement au programme sans nécessiter l'emploi de votre disquette système (CP/M), les principales données de celle-ci ayant été copiées sur les supports du programme MÉDIAPAYE.

Il vous faut maintenant : soit réinitialiser l'ordinateur en enfonçant les touches (SHIFT) + (EXTRA) + (EXIT), soit l'éteindre et le rallumer tout simplement, en prenant garde de ne laisser aucune disquette dans les lecteurs dans l'intervalle.

Suite à cela, insérez les disquettes démarrage et programme respectivement dans le lecteur A et B. Attendre le retour à l'écran du symbole A> pour remplacer la disquette démarrage par celle de lancement des programmes et la disquette programme par celle des données.

Il ne vous reste plus qu'à saisir le nom du programme à exécuter, à savoir : PAYE, PASS, ou encore INIPA.

Nous aurons plus loin, l'occasion de revenir sur le programme principal : PAYE et d'en énumérer quelques fonctions en détail, mais débutons par l'exploration succinte de PASS et INIPA permettant respectivement de modifier les mots de passe et d'initialiser une société.

PASS

Lors de l'appel de ce programme, un mot de passe vous est demandé. Cinq mots de passe sont enregistrés d'origine et vont de 1111 à 5555, ce dernier correspondant au niveau hiérarchique le plus élevé, étant donc le seul à vous donner l'accès à une modification de l'ensemble des codes. Si vous désirez effectuer une modification quelqu'elle soit, il vous suffira de saisir tour à tour les cinq codes de quatre lettres ou chiffres.

Le programme vous donne ensuite la possibilité de changer les niveaux de priorités. A savoir que le niveau 1 est accessible à l'ensemble des mots de passe, le niveau 2 est accessible par les mots de passe allant de 2 à 5 etc... Au premier lancement, la totalité des fonctions étant de niveau 1, l'utilisation de cette particularité peut s'avérer nécessaire. Prenez surtout bien note du mot de passe le plus élevé, sous peine de vous exposer à de sérieux problèmes...

INIPA

En effet, il vous sera impossible d'accéder à ce second programme sans connaître le code d'accès du niveau 5, ce qui serait, vous vous en doutez bien, pour le moins fâcheux, celui-ci constituant en quelque sorte la clé de voûte du progiciel de par sa fonction de création de « carte d'identité » des sociétés.

Le programme ayant reçu confirmation de votre droit d'accès par l'entrée du mot de passe, vous demande le numéro de la société devant être créée. Le numéro devra être compris entre 1 et 99. Après une recherche rapide visant à vérifier la non-existence du numéro donné, le système est enfin prêt à créer la société en question. A cet effet, il vous faudra répondre d'une part aux questions habituelles rencontrées dans ce genre de programme : nom et adresse de la société, références URSSAF, SIRET, APE, et bancaires, et enfin, date du premier mois de prise en compte de la société.

D'autre part, deux autres questions particulières au fonctionnement du progiciel devront faire l'objet d'une plus grande attention de votre part. Il s'agit : primo, du nom de fichier paramétrage qui doit impérativement débuter par « FRU » et comporter ensuite trois lettres ou trois chiffres, secondo, les codes options générales qui se présentent comme une seule ligne de dix chiffres, initialement dix zéros, chacun ayant une signification particulière telle que : nombre de cumuls, fichier établissement (1, si l'on en veut un, 0 dans le cas contraire), type de bulletin etc... Tous les renseignements concernant ces codes options se trouvent en page 3-3 du manuel.

Il ne vous reste plus désormais qu'à confirmer les renseignements fournis au programme par l'emploi de la touche C. Dès lors, les fichiers de la société sont ouverts automatiquement.

PAYE

Enfin, voici le « gros morceau » du progiciel. Une fois de plus, votre premier travail sera de fournir le mot de passe dès la mise en route du programme. A la différence toutefois qu'il ne sera plus absolument nécessaire de donner le plus élevé. En effet, dès cet instant, les codes d'accès hiérarchisés prennent tout leur sens et vous ne pourrez donc accéder qu'au niveau de fonction correspondant au mot de passe donné. Après l'entrée de la date (en six chiffres), il vous faudra donner le numéro de la société à traiter (voir paragraphe INIPA). Il est bien évident que ce numéro devra correspondre à une société créée au préalable et si tel est le cas, le nom de celle-ci apparaîtra à l'écran. Suite à ces préambules qui ne constituent en fait que l'ouverture du programme, il vous est offert de faire un choix concernant la façon de l'utiliser : soit rapide, par l'utilisation de mnémoniques, soit en mode guide, affichage de menus. D'aucuns diront que la rapidité est l'apanage des hommes d'affaire dignes de ce nom, à ceux-ci, je répondrais qu'à chaque jour suffit sa peine et qu'un bon apprentissage dans les règles de l'art ne nuit jamais. Tout cela pour dire qu'il est fortement conseillé de débuter en suivant le guide ce qui limitera certainement les risques d'erreur. Le temps ainsi qu'une lecture assidue du manuel vous permettront à n'en point douter d'utiliser pleinement les ressources du logiciel.

Revenons-en à nos moutons et voyons un peu ce qui se passe au cœur du sujet. Vous disposez maintenant au moins d'une société enregistrée, il va falloir maintenant lui affecter des salariés et établir pour chacun d'eux une fiche signalétique. Loin de moi l'idée d'entrer dans les détails, mais je puis vous assurer que même la DST ne dispose pas d'un fichier aussi complet...

Vient ensuite la rubrique « fichier des établissements » qui n'a de raison d'être que dans le cas précis d'une société comportant plusieurs établissements devant faire l'objet d'un distingo dans l'en-tête du bulletin de paye ou encore sur le DAS. A signaler que si tel est le cas, un 1 devra figurer en deuxième position dans la ligne des codes options générales (voir paragraphe INIPA). Et enfin, il ne reste plus qu'à définir les formats d'étiquettes et de chèques en fonction des papiers pré-imprimés utilisés.

Un bon calcul...

S'il me fallait décrire ce logiciel dans sa totalité, cela demanderait encore des pages et des pages et je ne ferais en fait que concurrencer la documentation oh combien explicite qui l'accompagne. Il ne m'avait jamais encore été donné d'admirer une telle perfection dans le détail. Rien n'y manque, notice et logiciel sont vraiment professionnles...

Il faut bien dire que le prix à lui seul est quelque peu impressionnant : quasiment la moitié du prix d'un PCW 8512... Néanmoins, l'économie réalisée par une entreprise en pleine expansion, par l'acquisition de cette machine au lieu d'un gros système, peut justifier par bien des égards l'achat d'un tel logiciel. Reste à savoir si le bon calcul que peut sans nul doute représenter le panachage subtil d'un « progiciel » et d'un 8512 ne sera pas encore longtemps réservé à l'élite des entreprises en mal d'informatisation à très fort rapport qualité/prix.

Il n'en demeure pas moins que MÉDIAPAYE, de part sa qualité, au demeurant irréprochable en tous points, vient redorer le blason du PCW en lui donnant de nouvelles lettres de noblesse. Ne serait-ce qu'à ce titre, je qualifierais MÉDIAPAYE meilleur logiciel de l'année dans sa catégorie.

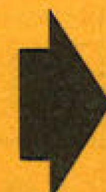
Georges Brize

POURSUITE DE L'
OPERATION DISK 3"
nouvel arrivage de
10.000 disques MATSUSHITA
23F90 pièce



Opération LOTS

Regroupez vos achats et profitez de super conditions encore plus intéressantes que nos prix habituels.

voir prix page suivante 

Succès colossal de

L'OPERATION FINANCE

que nous poursuivons jusqu'au 31 mars 1987

Payez votre micro AMSTRAD en 4 FOIS sans frais
(après acceptation du dossier)

Exemple : **AMSTRAD CPC 6128 couleur**
(avec les cadeaux)

990F à l'enlèvement et **3 mensualités de 1000F**

= 3990F



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

Opération LOTS

offre valable du 1er au 31 mars 1987

N° LOTS	DÉSIGNATION	PRIX HABITUEL GENERAL	PRIX LOTS
1er lot	Imprimante DMP 2000 + logiciel traitement de texte Textomat	2140F	1899F
2e lot	Imprimante Citizen 120 D + logiciel traitement de texte Textomat	2449F	2199F
3e lot	Imprimante PC DMP 3000 + Textomat PC logiciel traitement de texte	3106F	2799F
4e lot	Imprimante Citizen MSP 15 + Textomat PC logiciel traitement de texte	4815F	4499F
5e lot	10 disks 3" Amsoft + boîte Posso 100 disks 3"	429F	369F
6e lot	10 disks Amsoft 3"	290F	270F
7e lot	25 disks Amsoft 3"	725F	650F
8e lot	50 disks Amsoft 3"	1450F	1245F
9e lot	2 joysticks Moonraker pour Amstrad	198F	139F
10e lot	2 joysticks Pro 500 + 1 doubleur de joystick	560F	449F
11e lot	2 boîtes Posso 100 D 3"	278F	238F
12e lot	3 boîtes Posso 100 D 3"	417F	297F
13e lot	2 rubans DMP 2000 ou DMP 1	190F	169F
14e lot	10 disks 5" 1/4 DF/DD	69F	49F
15e lot	50 disks 5" 1/4 DF/DD	345F	225F
16e lot	100 disks 5" 1/4 DF/DD	690F	390F
17e lot	Magneto K7 pour CPC 6128 + 3 jeux Mastertronic au choix + cordon de liaison	478F	349F
18e lot	2 rames papier 500 feuilles paravents	138F	99F
19e lot	20 K7 C20 micro	140F	119F
20e lot	Interface tuner TV + antenne "Satellit" amplifiée 30 dB intérieure	1785F	1599F
21e lot	Micro CPC 6128 couleur + cadeau + imprimante Citizen 120 D + cable Centronics	6164F	5899F
22e lot	10 K7 VHS E 105 HG	—	299F
23e lot	10 K7 VHS E 120 HG	—	349F
24e lot	10 K7 VHS E 180 HG	—	399F
25e lot	10 K7 VHS E 195 HG	—	499F
26e lot	10 K7 VHS E 200 HG	—	549F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

est désormais le grand spécialiste parisien indépendant de la vidéo, du son et de l'informatique

Amis clients, vous aimez l'efficacité : **GENERAL est une entreprise efficace,** à votre image.

Des preuves ?

- une politique de prix hyperbas, autorisés par un très important volume de vente, avec des frais volontairement réduits ;
- des informations claires sur les produits au moyen d'affiches et de catalogues, des démonstrateurs compétents ;
- un service après-vente avec atelier sur place ;
- volontairement, une seule adresse. Pas de succursales et autres franchisés. GENERAL est un établissement sérieux, le patron est "aux fourneaux" pour que GENERAL soit une affaire qui marche ;
- un choix très vaste et bien présenté des différentes productions électroniques du moment ;
- un service crédit CETELEM qui donne les accords sur place par Minitel (possibilité de crédit total au dessus de 2000 F avec la première échéance trois mois après l'achat).

A qui vend GENERAL ?

1. **Aux particuliers :** GENERAL est un magasin ouvert tous les jours de 9 h 45 à 13 heures et de 14 à 19 heures, sauf le dimanche, où tout le monde peut acheter.
2. **Aux collectivités :** GENERAL vend aux collectivités, Comités d'Entreprise et groupements divers avec des conditions spéciales. Nous comptons parmi nos clients les plus grandes entreprises françaises et si vous êtes intéressés, contactez-nous (Mr COLLIN).
3. **Par correspondance :** Paris n'est pas la France, mais les prix de Paris, du fait de la concurrence féroce qui y règne, sont bien souvent plus bas qu'en province, ce qui nous amène à réaliser beaucoup d'affaires avec nos amis de province.

Vous avez des questions à poser ? GENERAL tient à votre disposition, gratuitement, son service information : **(1) 42.06.50.50, poste 40.**

CONSOMMABLES

Depuis près de 10 ans, GENERAL a acquis une position enviée dans le domaine des supports magnétiques. Nous sommes aujourd'hui le premier distributeur indépendant pour beaucoup de ces produits.

Notre succès tient à :

- nos garanties : 6 ans sur les cassettes vidéo ;
- notre stock : près de 100.000 cassettes en permanence ;
- notre clientèle de particuliers, d'entreprises et de collectivités qui nous a toujours fait confiance et que nous tenons à remercier ;
- nos prix qui sont réactualisés à tout moment en fonction des cours du marché. Interrogez-nous en demandant notre cotation du jour, si vous avez un doute sur un prix.

BOITIERS

PLASTIQUES THERMOFORMÉS

avec cristal transparent, format Télécassette

Code	Couleur	
1400	NOIR	PRIX PIECE .... 6 F
1402	BLANC	PRIX PIECE PAR 10 ...... 5 F
1406	BLEU	PRIX PIECE
1404	ROUGE	PAR 50 ET PLUS .... 4 F

INJECTES, petit format, cristal transparent

Code	Couleur	
1416	NOIR	
1424	BLANC	PRIX PIECE .... 11 F

INJECTES, grand format, avec cristal transparent format Télécassette

Code	Couleur	
1414	NOIR	
1422	BLANC	PRIX PIECE .... 13 F

BOITIERS LUXE

THERMOFORMÉS façon livre ancien

Code	Couleur	
1410	Havane	PRIX PIECE .... 10 F
1408	Bordeaux	PRIX PIECE
1412	Vert emp	PAR 50 ET PLUS .... 8 F

INJECTE, petit format — PRIX PIECE 13 F

Code	Couleur
1420	Bordeaux
1418	Noir

BOITE RANGEMENT POSSO

10 CASSETTES VHS ou Beta — Code 1452 : 139 F
SERRURE A CLEF POSSO (option) : 70 F

JAQUETTES neutres,

pour boitiers thermoformés et boitiers injectés grand format. 9 couleurs au choix : blanc, bleu clair, bleu foncé, mauve, noir, or, orange, rouge, vert) Code 1390 **PRIX PIECE : 1 F**

BIBLIOTHEQUE DE RANGEMENT

495 F
Code 4930 — 100 boitiers

DISQUETTES et CASSETTES informatiques

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

I3EE

Code		
2102	5 P 1/4 SF DD	5,90 F
2100	5 P 1/4 DF DD	6,90 F

FUJI

Code		
2000	5 P 1/4 SF DD	9,50 F
2002	5 P 1/4 DF DD	14,50 F
2011	3 P 1/2 MF 1D (67,5 TPI)	19,00 F
2012	3 P 1/2 MF 1DD (135 TPI)	25,00 F

AMSTRAD

Code		
2007	3 P DF SD	35,00 F
2005	3 P DF DD	75,00 F

CASSETTES MICRO

Code		
7123	GENERAL C20 (11E GRATUITE)	7,90 F

PELLICULES PHOTO

TARIF A LA PIECE

FUJI

Code		
3022	HR 100 / 110 / 24P	19,70 F
3020	HR 100 / 126 / 24P	21,90 F
3001	HR 100 / 135 / 12P	19,00 F
3000	HR 100 / 135 / 24P	25,80 F
3002	HR 100 / 135 / 36P	33,50 F
3007	HR 200 / 135 / 12P	21,00 F
3004	HR 200 / 135 / 24P	28,10 F
3006	HR 200 / 135 / 36P	35,00 F
3009	HR 400 / 135 / 12P	23,50 F
3008	HR 400 / 135 / 24P	30,40 F
3010	HR 400 / 135 / 36P	37,00 F
3012	50D / 135 / 36P	45,00 F
3014	100D / 135 / 20P	[illegible]
3019	100D / 135 / 24P	42,00 F
3016	100D / 135 / 36P	45,00 F
3017	400D / 135 / 20P	47,00 F
3018	400D / 135 / 36P	60,70 F
3024	HR DISC X2	45,00 F

CASSETTES AUDIO VIERGES

Tarif pièce par boite de 10 — **Tarif +2 F de l'heure pour taxe copie privée**

FUJI

Code		
1000	DR C60	7,50 F
1002	DR C90	10,70 F
1003	DR C120	14,00 F
1015	FR C60	9,00 F
1017	FR C90	13,00 F
1008	FRI C60	10,70 F
1010	FRI C90	14,50 F
1009	FRIS C60	12,30 F
1011	FRIS C90	16,60 F
1004	FRII C60	11,30 F
1006	FRII C90	16,60 F
1005	FRIIS C60	15,50 F
1007	FRIIS C90	22,50 F
1012	METAL C60	22,00 F
1014	METAL C90	29,50 F
1100	HR C60	10,00 F
1102	HR C90	14,00 F
1108	CRX C60	11,00 F
1110	CRX C90	16,00 F

GOLDSTAR

Code		
1104	HD C60	7,00 F
1106	HD C90	10,00 F

TDK

Code		
1200	DC C60	9,00 F
1202	DC C90	11,50 F
1204	AD C60	11,00 F
1206	AD C90	14,00 F
1208	ADX C60	18,00 F
1210	ADX C90	24,00 F
1371	SF C60	14,00 F
1372	SF C90	17,50 F
1212	SA C60	15,00 F
1214	SA C90	19,90 F
1216	SAX C60	19,50 F
1218	SAX C90	27,00 F
1220	MA C60	32,50 F
1222	MA C90	44,50 F
1224	MAR C60	53,00 F
1226	MAR C90	74,00 F

CASSETTES VIDEO VIERGES

VHS

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0012	E30 VRAC	35^{50} F
0001	E30	36^{50} F
0012	E30 SHG	39^{50} F
0006	E60 VRAC	40 F
0007	E60	41 F
0009	E60 SHG	44 F
0010	E90 BULK	43^{50} F
0011	E105 VRAC	45 F
0013	E120	47 F
0019	E120 SHG	65 F
0029	E120 HIFI	68 F
0025	E120 SXG	89 F
0014	E135 BULK	51 F
0016	E150 BULK	52^{50} F
0015	E180	51 F
0021	E180 SHG	74 F
0031	E180 HIFI	76 F
0027	E180 SXG	108 F
0017	E240	74 F
0023	E240 SHG	98 F

GOLDSTAR

Code		
0502	E105	40 F
0504	E120	43 F
0506	E180	47 F

JVC

Code		
0200	E120	49 F
0206	E120 SHG	63 F
0207	E120 HIFI	64 F
0201	E120 PRO	98 F
0202	E180	57 F
0208	E180 SHG	74 F
0209	E180 HIFI	76 F
0203	E180 PRO	119 F
0204	E240	80 F
0218	E240 SHG	110 F

SKC

Code		
0100	E30	34^{50} F
0102	E60	39 F
0106	E105	43^{50} F
0108	E120	47 F
0110	E180	52 F
0112	E240	75 F

TDK

Code		
0315	E30 HD PRO	99^{50} F
0312	E60	49 F
0311	E60 EHG	54 F
0300	E120	57 F
0306	E120 EHG	78 F
0314	E120 HIFI	84 F
0316	E120 HD PRO	116 F
0302	E180	61 F
0308	E180 EHG	84 F
0310	E180 HIFI	87 F
0318	E180 HD PRO	128 F
0304	E240	105 F
0309	E240 EHG	110 F

BANDES AUDIO

TDK

Code		
1372	LX 35/180 27cm Ø NAB	195 F
1373	LX 35/90 18cm Ø	109 F

VHS COMPACT

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

Code		
0220	FUJI EC30 SHG	55 F
0005	JVC EC30 SHG	59 F

8 MM

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0004	P30	79 F
0008	P60	95 F

TDK

Code		
0298	P60	98 F
0299	P90	115 F

**10, bd de Strasbourg
75010 Paris
☎ 42.06.50.50**

V2000

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

PDM

Code		
0600	VCC 360 HG	117 F
0602	VCC 480 HG	143 F

BASF

Code		
0700	VCC 480 HG	143 F

BETA

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0037	L500	53 F
0041	L500 SHG	64 F
0039	L750	67 F
0043	L750 SHG	78 F

SKC

Code		
0114	L500	50 F
0116	L750	62 F

TDK

Code		
0320	L500	65 F
0323	L500 EHG	78 F
0326	L500 HIFI	101 F
0328	L500 HD PRO	121 F
0322	L750	78 F
0324	L750 EHG	104 F
0329	L750 HIFI	121 F
0327	L750 HD PRO	144 F
0330	L830 EHG	132 F

BETACAM

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0059	BETACAM 10	102 F
0061	BETACAM 20	139 F

U'MATIC

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

3 M

Code		
0422	UCA 30 S	214 F
0418	UCA 75	346 F

FUJI

Code		
0047	KCA 10	108 F
0049	KCA 20	127 F
0051	KCA 30	157 F
0055	KCA 30 BR	184 F
0053	KCA 60	219 F
0057	KCA 60 BR	256 F
0054	KCS 10 BR	134 F
0058	KCS 20	131 F
0063	KCS 20 BR	153 F



Amstrad PCW 8256

ordinateur personnel traitement de texte

Le PCW 8256 est un système de traitement de texte entièrement indépendant qui comprend une imprimante de haute qualité pour courrier et copies, un moniteur, un lecteur de disquettes, un ordinateur et un logiciel de traitement de texte personnalisé.
De plus, le PCW 8256 est fourni avec la toute dernière création de système informatique huit bits, le plus répandu dans le monde, le CP/M + avec GSX. Le Basic Mallard étendu de Locomotive Software (comprenant l'arithmétique à double précision et le gestionnaire de fichiers Jetsam) est fourni pour être utilisé sous CP/M +, ainsi que le langage éducatif Dr Logo.

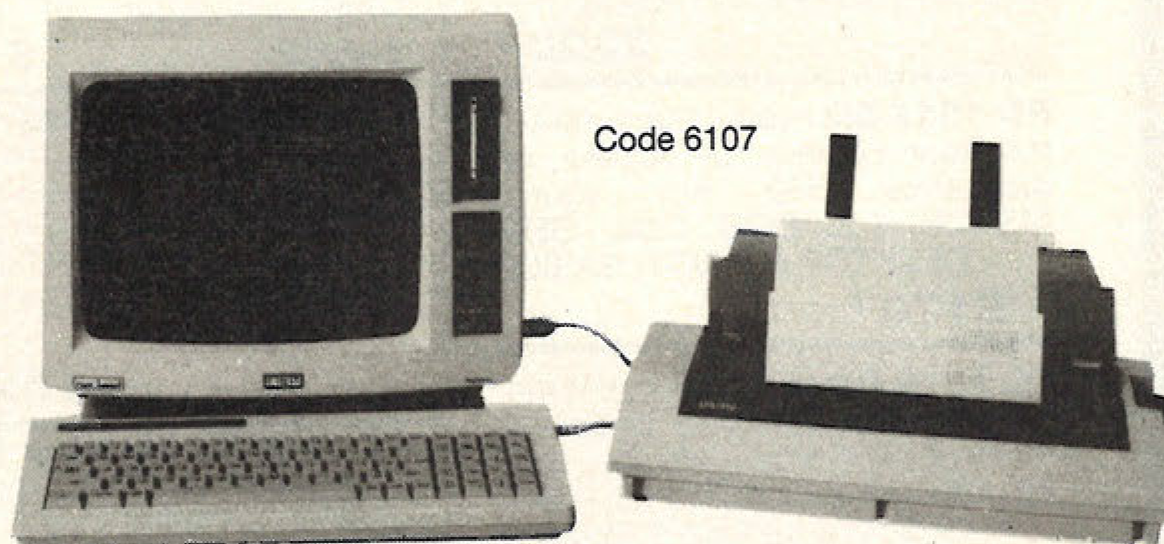
CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES :

L'écran.
Un moniteur monochrome vert à haute résolution, de 90 colonnes et 32 lignes de texte, offrant une zone d'affichage de 40 % supérieure à celle d'un écran standard 80×24.

Disquettes.
Des disquettes compactes de format trois pouces comprenant les standards CP/M, bien implantés chez Amstrad, et qui offrent 180 ko de mémoire formatée disponibles sur chaque face. Une deuxième unité de disquettes peut être installée (1 M.O.).

Clavier et logiciel.
Le clavier de 82 touches, comprenant plusieurs touches de fonction dédiées au logiciel de traitement de texte intégré. Le clavier est contrôlé par son propre microprocesseur et est relié à l'ordinateur et à l'écran par un simple cordon téléphonique. Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à entière capacité de la disquette et donne la possibilité d'imprimer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes et réalignements, ainsi que des caractéristiques d'impression pour la coupure et l'insertion sont assurées.
La grande surface d'affichage comprend une liste de menus "fenêtres" auxquels on accède par des touches de fonction qui contrôlent les commandes principales d'édition et de format. Sous le contrôle CP/M, les logiciels sont très nombreux et peuvent être opérationnels en utilisant l'émulation de terminal VT 52 fournie avec le système d'unité d'affichage CP/M +.

Imprimante.
Le mécanisme de l'imprimante intégrée offre une impression de qualité "courrier" d'environ 20 caractères par seconde ou de qualité "copie" de 90 caractères par seconde. Les caractéristiques d'impression telles que : espacement, italiques, caractères gras, soulignement, exposant et indice sont assurées par le logiciel intégré.
Un tracteur est fourni pour l'alimentation en papier continu, ainsi qu'un système automatique d'alignement pour l'alimentation feuille à feuille.



Code 6107

TARIF GENERAL pour le PCW 8256 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte
3997 F HT
4741F
A CREDIT CETELEM
740F au comptant
+ 24 mensualités de **211,10F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1066,40F

CADEAU !
les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

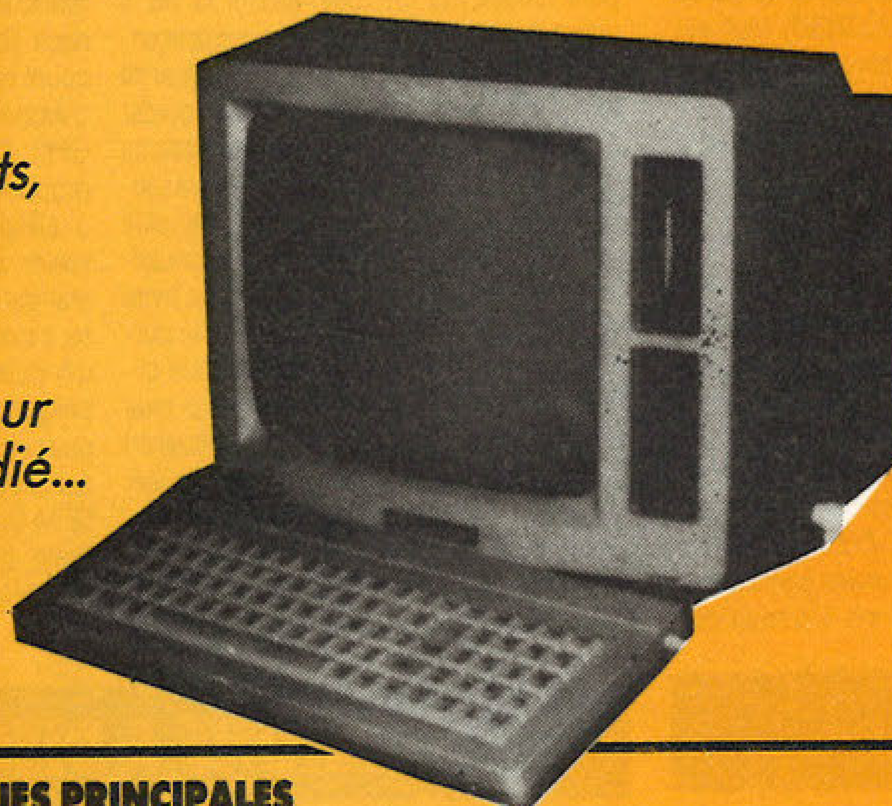
Amstrad PCW 8512

l'outil idéal pour les décideurs

Après la série familiale des CPC qui connait toujours un succès indiscutable, AMSTRAD se devait de réitérer son coup commercial : vendre des machines d'excellente qualité à un prix des plus compétitifs. Ce fut alors la sortie du PCW 8256, ordinateur véritablement dédié au traitement de texte professionnel tout en restant techniquement et financièrement accessible à tout néophyte. Mais une maison aussi sérieuse qu'AMSTRAD ne pouvait en rester à une gamme aussi limitée. Vint alors le petit frère, autrement dit le **PCW 8512.**

Que vous soyez artisan, commerçant, que vous exerciez une profession libérale ou dirigiez une PME, cet ordinateur vous est incontestablement destiné. En effet, les spécialistes s'accordent tous à dire que seuls ceux qui seront équipés pourront se tenir prêts pour la dure bataille de la concurrence. Si hier vous deviez embaucher plusieurs secrétaires, aujourd'hui une seule vous suffira pourvu qu'elle dispose du PCW. Si hier vous maitrisiez très difficilement vos fluctuations de stock, aujourd'hui le PCW doté d'un logiciel tel que DAMOCLES (veuillez vous reporter à notre rubrique "Logiciels professionnels") vous tiendra parfaitement au courant à quelque moment que ce soit. Si hier vous ragiez de ne pas pouvoir tenir vous même votre comptabilité par manque de temps, aujourd'hui le PCW doté de quelque logiciel performant de comptabilité vous permettra de maitriser votre entreprise avec une immense satisfaction. Si hier, vous regrettiez de perdre de nombreux marchés du fait de votre impossibilité à présenter des devis clairs et réalistes, aujourd'hui votre PCW, doté du logiciel Devis/Travaux vous permettra de surmonter des difficultés.

Artisans, commerçants, professions libérales, PME, cet ordinateur vous est dédié...



Code 6103

TARIF GENERAL pour le PCW 8512 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte
4997 F HT
5930F TTC
A CREDIT CETELEM
930F au comptant
+ 30 mensualités de **222,40F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1672F

CADEAU !
les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

- ordinateur de gestion
- 512 Ko de RAM
- 2 lecteurs de disquettes dont un de très grande capacité
- clavier AZERTY, 82 touches avec pavé numérique séparé
- imprimante intégrée avec de nombreuses possibilités d'impression de qualité "courrier"
- gamme étendue de logiciels réputés
- système d'exploitation CP/M+
- langages Basic Mallard (spécialisé) et Dr Logo
- microprocesseurs additionnels pour clavier et contrôle de l'imprimante
- écran de 32 lignes de 90 caractères (soit 25 % de gain par rappport à la normale)
- possibilités d'extension.

LECTEUR JASMIN AM 5D (1 MEGAOCTET)

TARIF GENERAL LECTEUR JASMIN AM 5D
Code 6195
1799F
A CREDIT CETELEM
299F au comptant
+ 6 mensualités de **268,60F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

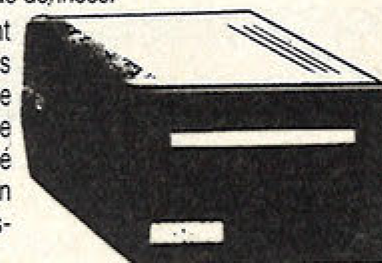
Voici la vraie solution professionnelle pour une véritable capacité de stockage. Le JASMIN AM 5D 1 mégaoctet est équipé de la technologie la plus sophistiquée. Qu'on en juge : double tête, quadruple densité, 720K formaté, entièrement compatible à MS/DOS et CP/M 2.2. Livré avec disquette utilitaire de duplication, formattage et utilisation en 80 pistes.
Pour ceux qui connaissent déjà Mr TRAN, l'un des plus brillants informaticiens français de notre génération, nul doute que ce lecteur de conception et d'assemblage français est dans la droite lignée des produits géniaux qu'il a sorti par le passé avec l'ORIC ATMOS. Anciens possesseurs d'Oric, vous avez tous révé d'un lecteur JASMIN 3P pour votre Atmos. Il existe désormais en 5P1/4 pour votre AMSTRAD. Avec un 464, il se connectera sur un DD1. Avec un 6128, il se connectera directement sur le CPC. Pour les 8256 et 8512, un kit d'adaptation est nécessaire.



Cordon liaison AM5D/6128 **155F** Kit AM5D/8256-8512 **250F**

Lecteurs Amstrad DD1/FD1

Tout utilisateur du CPC 464 digne de ce titre comprend parfaitement pourquoi les lecteurs de disquettes s'imposent de plus en plus sur le marché. Bien sur, les cassettes suffisent aux jeux d'ordinateur. Seulement, lorsqu'on aborde la programmation ou les programmes plus sérieux, l'accès direct offre des possibilités inégalées. Cependant, vous ne pouvez vous contenter de brancher un lecteur de disquettes sur un ordinateur. Vous devez disposer en outre d'un logiciel adapté afin de tirer le plus grand profit de cette capacité de vitesse et de rangement nettement accrue.
Le DD1 d'AMSTRAD comporte une série complète d'extensions sur le basic permettant à la disquette de fonctionner avec des fiches conçues au départ pour une cassette. Le logiciel s'occupe de l'ensemble de la gestion du fichier : les fiches du CP/M peuvent ainsi cohabiter avec les fiches AMSDOS. Et qui plus est, l'AMSDOS et le CP/M sont en mesure de partager leurs fiches de données.
Le DD1 est fourni avec tout son dispositif d'alimentation courant et un segment de branchement des commandes placé, pour plus de sécurité, sur le canal de l'interface de la disquette à l'arrière du CPC 464. On peut également brancher une seconde unité de lecteur de disquettes (AMSTRAD FD1) afin de doubler la capacité de la disquette et de simplifier la copie des fiches et l'exécution de disques de sécurité. Une deuxième interface n'est pas nécessaire.



TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD DD1 avec alimentation et interface
1659F
A crédit Cetelem : **159F** au comptant
+ 6 mensualités de **268,60F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD FD1
2e unité sans interface controleur
1590F

GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département MICRO INFORMATIQUE

AMSTRAD PC 1512 ORDINATEUR PROFESSIONNEL COMPATIBLE



PC 1512 SD avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **5920 F**

PC 1512 SD avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **8170 F**

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur monochrome, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **7450 F**

* IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur couleur, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **9700F**

PC 1512 HD 10 Méga Octets avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 10 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **10420 F**

PC 1512 HD 10 Méga Octets avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 10 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **12670 F**

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **11840 F**

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **14100 F**

CADEAU !

les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

COMPTABILITE ET PERFORMANCES

Le prix stupéfiant du PC 1512 met en évidence la maitrise absolue d'AMSTRAD dans l'art de réaliser des produits de qualité abordable pour le plus grand nombre. Plus d'un million de micro-ordinateurs AMSTRAD a été à ce jour fabriqué et vendu dans le monde entier. L'économie d'échelle et l'expérience d'AMSTRAD dans les domaines de la conception et de la production de masse se sont combinées pour faire du PC 1512 le micro-ordinateur comptible le plus compétitif du monde. La plupart des autres PC sont proposés avec le minimum d'équipement de base. Le moniteur, voire le clavier, ne sont pas inclus dans le prix. La mémoire offerte dépasse rarement 128 ko. Les fonctions graphiques sont en supplément. Il faut passer des heures pour définir la configuration nécessaire à vos besoins... et quelques milliers de francs supplémentaires pour l'obtenir. Avec AMSTRAD, tout est simple et sans mauvaise surprise. Vous choisissez le moniteur (monochrome ou couleur) et la mémoire de masse (simple lecteur, double lecteur, disque dur 10 Mo ou 20 Mo) : tout le reste est compris et le prix calculé à l'avance sur notre tarif. La version simple lecteur de 360 Ko est renforcée par la mémoire centrale de 512 Ko. Une partie de celle-ci peut, en effet, être utilisée comme pseudo-disque RAM et la disquette réservée au stockage des données. La version double lecteur vous offre une capacité de stockage supplémentaire de 360 Ko en ligne et offre des facilités pour la copie. Pour les besoins plus importants, il existe des versions à disque dur

GEM

GEM (Graphic Environment Manager) a pour unique but de vous faciliter la vie. Il utilise des menus déroulants pour présenter les commandes et leurs options ainsi que des fenêtres de dialogue pour guider l'utilisateur. GEM affiche les informations en clair et utilise les îcones pour représenter les accessoires de bureau les plus familiers (dossiers, chemises, formulaires...). Mais surtout, GEM fonctionne avec la souris. Vous pointez simplement le curseur sur la zone d'écran choisie, vous cliquez et le travail est fait, beaucoup plus vite qu'avec les commandes habituelles du curseur. Fini les manuels compliqués, les commandes à apprendre par cœur. Finies les opérations obscures et dévoreuses de temps. Avec GEM, votre PC travaille et vous obtenez les résultats. Plus vite et plus simplement. De nombreux programmes du commerce tournent déjà sous GEM. De nombreux autres sont en cours de développement ou mis à jour afin d'exploiter les multiples possibilités de GEM. Digital Research, créateur de GEM, propose déjà une série d'applications et d'utilitaires conçus spécialement pour travailler avec GEM. AMSTRAD fournit en standard GEM Desktop (avec son horloge, sa calculatrice et sa caméra). GEM Paint (un puissant programme de création graphique) et Locomotive GEM Basic 2 (un puissant Basic structuré). Sont disponibles par ailleurs : GEM Diary (agenda et fichier), GEM Graph (graphiques de gestion), GEM Write (traitement de texte), GEM Draw (graphiques industriels), GEM Wordchart.

LOGICIELS

Le PC 1512 utilise directement tous les programmes tournant sur IBM-PC et compatibles. Et vous n'avez pas à vous soucier de savoir si votre configuration est adéquate puisque le PC 1512 dispose en standard du graphisme haute résolution, de 512 Ko de mémoire centrale et d'un port série. Des programmes vedettes comme Wordstar, Lotus 1.2.3 et dBase sont accélérés par la grande vitesse du processeur 8086 PC-1512. Et des applications résidant en mémoire centrale peuvent être appelées et quittées sans perturber le programme principal.

LA RAPIDITE

Le PC 1512 utilise un processeur 8086 (vrai 16 bits) tournant à 8 Mhz. Cela signifie que vos programmes seront exécutés beaucoup plus rapidement que sur de nombreux autres PC. Quiconque a l'expérience d'un PC sait qu'il faut un certain temps pour démarrer le système après chaque allumage, à cause de la ROS (Rom Operating System) qui effectue un check-up complet du PC. L'AMSTRAD PC 1512 dispose des mêmes contrôles mais les réalise plus rapidement en affichant à l'écran les opérations en cours. De plus, comme il dispose d'une horloge permanente, l'heure et la date sont toujours conservées en mémoire sans qu'il soit nécessaire de les entrer au clavier à chaque allumage.

VERSIONS A DISQUE DUR

POURQUOI UN DISQUE DUR ?

Le disque dur transforme le PC 1512. Un disque dur fonctionne selon le même principe que la disquette, mais plus vite et avec une capacité de stockage infiniment supérieure : un disque dur de 10 Mo a environ 30 fois la capacité d'une disquette ; et un disque dur de 20 Mo deux fois plus. C'est assez pour stocker 3 millions de mots en gardant la place pour vos programmes habituels (traitement de texte, tableur, fichiers, télécommunications...). Et comme le disque dur est intégré dans le PC 1512, il est à l'abri de la poussière, des doigts, du café renversé et des... emprunteurs éventuels. Il existe quatre versions à disque dur du PC-1512 AMSTRAD depuis le PC-1512 HD-10 avec moniteur monochrome jusqu'au PC-1512 HD-20 avec moniteur couleur. Chacune de ces versions est dotée d'un lecteur de disquette 360 Ko pour l'installation des programmes et la sauvegarde des données.

LES GRAPHIQUES

La plupart des PC n'offrent en standard que 2 couleurs en mode 80 colonnes. Des cartes d'extension graphiques existent mais elles coûtent fort cher. Sur l'AMSTRAD PC 1512, vous disposez en standard de 16 couleurs en mode 80 colonnes. De plus, ce mode couleur est compatible avec les versions monochromes et offre 16 niveaux de gris sur le moniteur noir et blanc. Vous pouvez donc choisir la version monochrome (moniteur graphique haute résolution à écran blanc anti-reflet) ou la version couleur (moniteur graphique couleur haute résolution) sans rien perdre des extraordinaires performances graphiques du PC 1512.

RESEAUX

La mise en réseau vous permet de partager des ressources importantes entre plusieurs utilisateurs. Le PC 1512 AMSTRAD est un membre idéal de tout réseau de PC : son faible coût, sa rapidité et ses larges capacités en font un poste de travail idéal pour des applications en réseau telles que la comptabilité, le secrétariat ou le management, partageant télex, modems, imprimantes à laser, etc... Les réseaux peuvent également partager des ressources vitales : fichier de stock, fichier clients... Et puisque tout le monde partage les mêmes fichiers sur le réseau, un seul fichier central suffit. Cela évite les duplications de fichiers sur différents disques, les erreurs de conformité entre fichiers et cela simplifie les mises à jour.

MIEUX QU'UN MINI ORDINATEUR ?

Un réseau de PC 1512 permet à chaque utilisateur de travailler en totale indépendance, en tant que station locale, ou comme simple partie du réseau. C'est beaucoup mieux pour la sécurité et plus commode pour emporter du travail à la maison.

LOGICIELS DE RESEAU

Les réseaux sont la solution évidente lorsqu'un seul PC ne peut suffire à toutes les tâches. Mais rappelez-vous qu'un réseau nécessite le recours à des logiciels multi-utilisateurs conçus pour l'environnement réseau. Il ne servirait pas à grand chose que deux utilisateurs réalisent le même document en même temps ou qu'ils vendent en même temps le même article en stock. Vous devez donc vous assurer que votre application fonctionne en réseau, et évite notamment les problèmes de collision. Certains logiciels tels que NewWord, Mallard, Basic, Dataflex et VP-Info sont capables de gérer les réseaux même dans leur version mono-utilisateur. Des réseaux comme Arcnet, Novell System et Amstore permettent aux utilisateurs de PC 1512 de partager des données avec des ordinateurs complètement différents.

EXTENSIONS

Rien de plus simple que d'ajouter une carte d'extension à votre PC 1512. Un simple couvercle amovible permet l'accès instantané à 3 slots d'extension qui acceptent un large éventail de cartes standards pour les applications telles que les réseaux, les télécommunications, les disques durs, etc. Comme la quasi totalité des fonctions nécessaires sont fournies en standard sur le PC 1512, vous n'aurez sans doute jamais l'occasion d'utiliser tous ces emplacements.

PRISES

Une interface série RS 232 C complète est fournie avec sa prise standard 25 broches. Elle permet le branchement instantané d'imprimantes, modems et de nombreux accessoires du marché. L'interface parallèle CENTRONICS, elle aussi équipée de sa prise standard, permet le raccordement de toute imprimante de ce type. Ces deux interfaces sont entièrement adressables à partir de systèmes d'exploitation et des logiciels d'exploitation et des logiciels d'application standard.

CARACTERIQUES TECHNIQUES

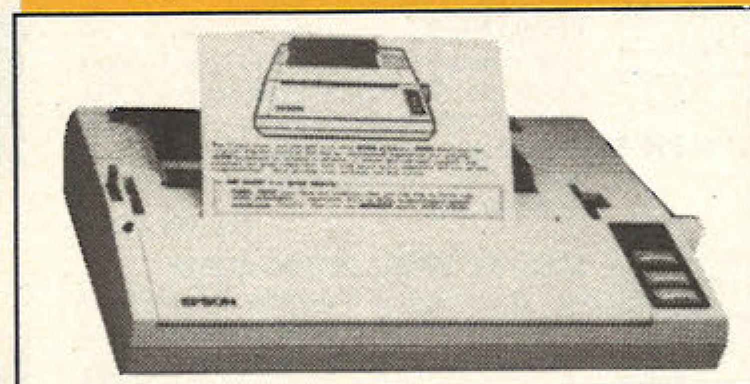
Unité centrale 512Ko avec toute l'électronique sur la carte mère. Microprocesseur 8086 à 8 MHz. Adaptateur graphique couleur intégral avec mode haute résolution 16 couleurs. 3 slots d'extension avec emplacement pour cartes de grande taille. Alimentation suffisante pour accueillir un disque dur et son contrôleur. Choix entre 1 ou 2 lecteurs de disquettes 5 pouces 1/4 de 360Ko ou un lecteur de disquette et un disque dur de 10Mo ou 20Mo. Interfaces series RS 232C et parallèle sur la carte mère avec prises standard. Haut-parleur avec commande de volume. Horloge temps réel permanente. Support pour coprocesseur mathématique 8087. Prise pour stylo optique. Fourni complet avec moniteur monochrome ou couleur. Clavier AZERTY complet avec pavé numérique séparé et voyants lumineux de verrouillage CAP et NUM. Prise de joystick sur le clavier. Touches supplémentaires DEL et ENTER. Hauteur réglable. Souris ergonomique à deux boutons avec prise spéciale sur l'unité centrale. Mode texte compatible avec Mouse. Com de Microsoft. ROM BIOS compatible IBM. MS-DOS 3.2 de Microsoft. Logiciel d'exploitation complet comprenant quatre disquettes. Système compatible RAM-disc. Support de réseau et disque dur. Nombreux utilitaires. GEM (Graphics Environment Manager) plus GEM Desktop de Digital Research. GEM Paint de Digital Research. DOS Plus de Digital Research compatible avec de nombreuses applications MS-DOS et CP/M-86. Basic 2 de Locomotive Software (compatible GEM). Manuel d'utilisation comprenant : Initiation, GEM, MS-DOS, les utilitaires. DOS-Plus et Introduction au Basic 2.



10, bd de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

IMPRIMANTES POUR AMSTRAD

Imprimante Epson LX86PC

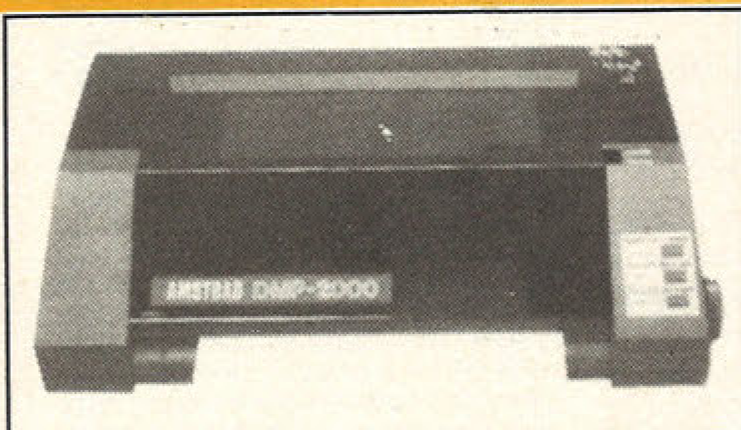


TARIF GENERAL
pour EPSON LX86PC
2995F
Code 6192
A CREDIT CETELEM
595 F au comptant
+ 12 mensualités de 230 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 321,60F

L'imprimante LX86PC s'adapte parfaitement aux ordinateurs AMSTRAD. EPSON est certainement la marque la plus connue et la plus réputée en matière d'imprimantes. Par sa fiabilité légendaire, de même que par la qualité de sa frappe, elle représente le bon investissement pour celui qui sait voir à long terme. Elle est certes un peu plus chère que ses concurrentes mais en matière de mécanique d'imprimante, tout se paye et la qualité est au rendez-vous.

Imprimante Amstrad DMP 2000

TARIF GENERAL
pour Amstrad DMP 2000
1690F
A CREDIT CETELEM
9 mensualités de 205,40 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 171,10F



DMP 2000 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE

La DMP 2000 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu coûteux d'AMSTRAD.

Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.

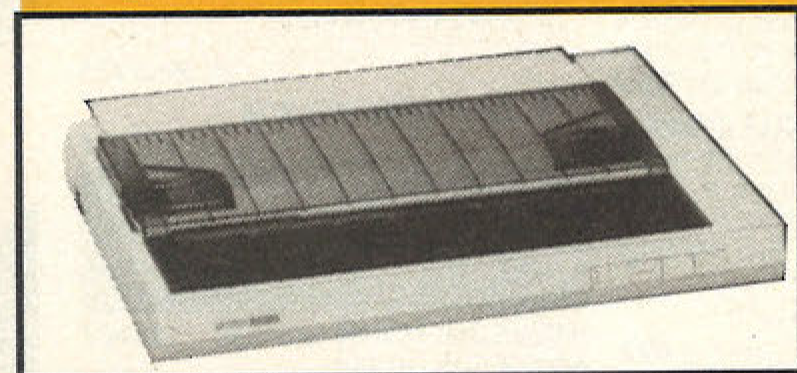
On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entraînement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.

Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à résoudre vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2000 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.

La DMP 2000 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.

Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabriquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.

Imprimante CITIZEN MSP 15E

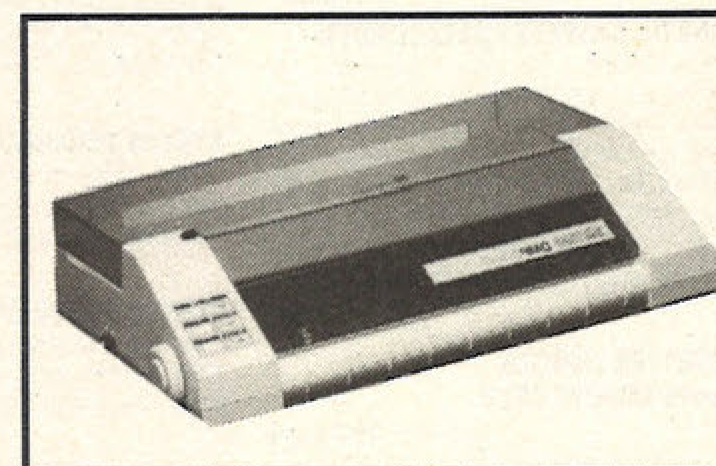


TARIF GENERAL
IMPRIMANTE CITIZEN MSP 15E
3995F
A CREDIT CETELEM
595 F au comptant +
9 mensualités de **417,80 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 360,20 F

L'Imprimante CITIZEN MSP est sans aucun doute le nec plus ultra des imprimantes matricielles. Compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels, elle accepte une multitude d'applications, exploitables avec les logiciels du commerce ou avec vos propres programmes. La MSP offre toutes les fonctions d'impression que l'on peut attendre d'une imprimante matricielle de haut niveau : impression expansée, compressée, caractère gras, double frappe, italique, indices et exposants. Ajoutons à cela la qualité courrier, l'impression en négatif (caractères blancs sur fond noir), la double hauteur des caractères, les jeux de caractères nationaux intégrés et le graphisme par lignes — sans oublier les graphismes par points dans six densités graphiques différentes. Créez votre propre sigle, elle peut l'imprimer. Vous pouvez même concevoir votre jeu de caractères. Et en plus, elle est très rapide. A 160 caractères par seconde, le travail d'impression ne sera désormais plus un pensum. Grace à son buffer 8Ko, vous pouvez poursuivre votre travail sur l'ordinateur, tandis que la MSP imprime. La MSP CITIZEN, c'est aussi deux imprimantes en une : l'imprimante EPSON FX et l'imprimante graphique IBM. Il suffit de modifier la position d'un commutateur. C'est ce qu'on appelle avoir le choix.

Caractéristiques techniques : Mode d'impression : matrice de points par impact, tête d'impression 9 fils. Vitesse d'impression : 160 caractères par seconde en impression courante, 40 caractères par seconde en qualité courrier. **Jeux de caractères :** configuration Epson FX, 96 standard, 96 italique, 32 caractères pour 11 pays différents, 32 caractères graphique et symboles spéciaux en impression courante comme en qualité courrier. Configuration IBM graphique : 96 standard, 133 caractères graphiques et symboles spéciaux en impression courante comme en qualité courrier. Taille des caractères : 2,4mm x 2,4mm pour les caractères standards, 10 cpi. **Dimensions imprimante :** hauteur 90 mm, largeur 579 mm, profondeur 354 mm. Poids : 7kg. Alimentation : tension 180x264V alternatif (CA), fréquence 50-60Hz, consommation 90 VA maximum. Environnement : température 5 à 35°C, humidité 10 à 80%, non condensé.

Imprimante AMSTRAD DMP 3000 PC



TARIF GENERAL
IMPRIMANTE DMP 3000 PC
2290F
A CREDIT CETELEM
490 F au comptant +
9 mensualités de **220 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180 F

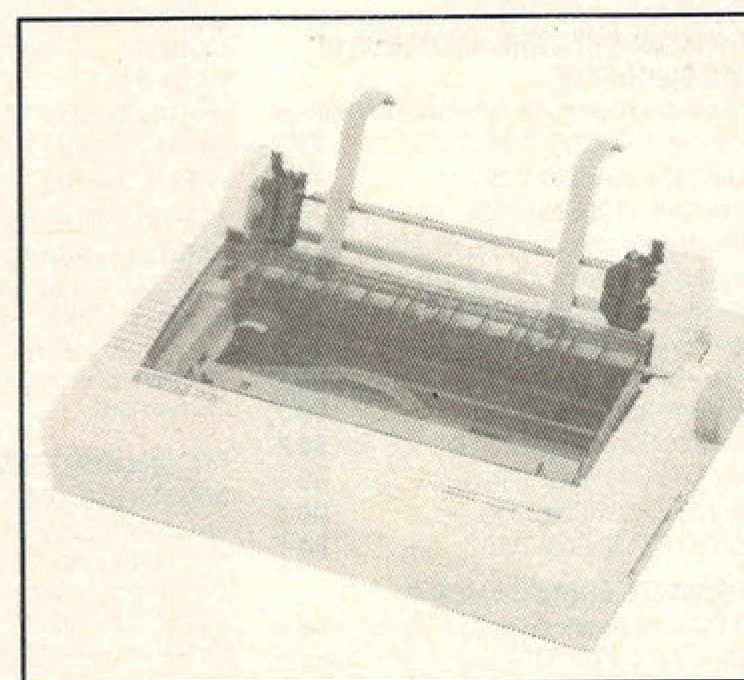
La super imprimante au rapport qualité/prix/performance stupéfiant, comme toute la gamme 1512. Jugez donc vous même en lisant les caractéristiques techniques ci-dessous.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Système d'impression : impact matrices
Vitesse : caractère normal 105 CPS, double caractère 52 CPS
Dim. caractères (normal) : 2,1x2,55mm
Styles et dimensions possibles : Pica, Elite, Condensé, Large, etc...
Papier : feuille à feuille ou rouleau.
Entrainement : traction et friction.
Nombre de copies : 2 (papier autocopiant).
Interface : parallèle Centronics.
Alimentation : 220/240V.
Dimensions (LxHxP) : 400x250x100mm.
Poids : 4,2 kg.

MAGASIN DE VENTE GENERAL
10, bd de Strasbourg - 75010 Paris

Imprimante CITIZEN 120 D



TARIF GENERAL
IMPRIMANTE CITIZEN 120 D
1999F
A CREDIT CETELEM
199F au comptant
+ 9 mensualités de 220F
TEG : 18,24% - Coût total du crédit avec assurance : 180F

IMPRIMANTE MATRICIELLE A AIGUILLES

L'imprimante CITIZEN 120D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin dans la finition que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres.
Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard que seul Citizen garantit pendant 2 ans, sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable à tous les utilisateurs de matériels informatiques.
Vitesse d'impression en qualité informatique : 120 cps - Vitesse d'impression en qualité courrier : 25 cps - Compatibilité - Interface en cartouche - Alimentation papier en friction et traction - Imprimante compacte - Option : dispositif d'alimentation feuille à feuille.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Tête d'impression (changeable par l'utilisateur)	
Vitesse	
Qualité informatique (cps)	120
Qualité courrier (cps)	25
Durée de vie (caractères)	100 millions
Type d'impression Sens d'impression:	
Bi-directionnel en texte	Standard
Uni-directionnel en bit graphisme	Standard
Impression optimisée	Standard
Taille des caractères (car./line car./inch)	
PICA	80/10
Expansé	40/5
Compressé	136/17
Compressé/expansé	68/8,5
ELITE	96/12
Expansé	48/12
Matrice (vertical x horizontal)	
Standard	9 x 9
Jambage	8ème et 9ème aiguille
Double frappe	9 x 9
Frappe grasse	9 x 10
Frappe grasse double	9 x 18
Graphisme	8 x 12
Resolution graphique 8 aiguilles mode graphique	
Densité normale	60 DPI
Double densité	120 DPI
Double densité double vitesse	120 DPI
Quadruple densité	240 DPI
Recopie d'écran	80 DPI
Recopie d'écran II	90 DPI
Traceur	72 DPI
Traceur II	144 DPI
9 aiguilles mode graphique: Densité normale	Standard
Double densité	Standard
Jeu de caractères ASCII standard	96
ASCII italic	96
Jeux de caractères nationaux	32 (11 jeux)
Jeux de caractères italic	32 (11 jeux)
Mode graphique standard	32
Mode graphique IBM	32
Indice supérieur inférieur	Tous les caractères
Qualité courrier	Standard

ACCESSOIRES CPC

CRAYON OPTIQUE DK TRONICS
Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icones ou fenêtres qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits.
Code 7055 **290 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464
Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.
Code 7167 **395 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128
Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.
Code 7079 **435 F**

JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO
Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.
Code 7003 **69 F**

JOYSTICK AMSTRAD JY2
Sa force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2e joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.
Code 7105 **149 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4
Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manches différents. Pour la curiosité.
Code 7016 **159 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5
C'est un Quickshoot 2 avec une montrueuse base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale.
Code 7107 **195 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9
Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois.
Code 7109 **245 F**

JOYSTICK WICO "THE BOSS"
Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.
Code 7110 **199 F**

JOYSTICK PRO 500 competition
Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de Décathlon.
Code 7111 **195 F**

ARCADE JOYSTICK
Super joystick construit dans la même usine que le PRO 500... Toutefois, la poignée est plus importante et la friction sur l'axe est plus douce.
Code 7114 **250 F**

JOYSTICK ARCADE TURBO
Mêmes caractériques que ARCADE avec tir sur le manche, en plus du bouton sur le socle.
Code 7115 **290 F**

LES CABLES DE LIAISON

CABLE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex : 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500.
Code 7023 **170 F**

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.
Code 7027 **175 F**

CABLE FD1
Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128.
Code 7116 **175 F**

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le cablage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HIFI, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.
Code 7025 **60 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.
Code 7117 **135 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128
Code 7118 **185 F**

CABLE RALLONGE 2M JOYSTICK
Code 7141 **70 F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HIFI
Code 7142 **60 F**

LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 (Code 7041)	**95 F**
CENTRONICS GLP 3101 ou BROTHER 1009 (Code 7039)	**95 F**
EPSON LX 80 (Code 7119)	**69 F**
DMP 2000 (Code 7120)	**95 F**
DMP 8256 (Code 7121)	**115 F**
OKIMATE 20 (coul) (Code 7122)	**105 F**
OKIMATE 20 (N/B) (Code 7122)	**105 F**
FUJI PD 80 (Code 7040)	**95 F**

CASSETTES VIERGES C20
GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mn d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.
Code 7123 **7,90 F pièce**
par 10 pièces, la 11e est **CADEAU**

MAGNETO. CASSETTE DATACORDER
Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est, à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gâte rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthétique. Le DATACORDER est pourvu d'une télécommande et d'un compteur. Le cordon magnéto est en sus.
Code 7015 **299 F**

DISQUETTES VIERGES 3 pouces AMSOFT CF2D
Code 2007 **29 F pièce**
Pour l'achat de 10 disq., la 11e est gratuite

BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces Code 7145 **159 F**

BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces
Produit "pro". Couvercle transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc...
Code 7067 **265 F**

BOITE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES POSSO
C'est, de loin, la boite la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboiter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option ainsi que des intecalaires supplémentaires.
Code 7143 **139 F**

PAPIER POUR IMPRIMANTE

Rame papier paravent, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	**69 F**
Rame papier paravent, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	**69 F**
Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500 (Code 7147)	**85 F**
Rame paravent zoné ou non, les 2000 feuilles	**195 F**

Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que facturiers, bons de commande, devis, etc... Nous consulter.

LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE
Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.

Housse clavier 464 (Code 7125)	**70 F**
Housse clavier 664 (Code 7125)	**70 F**
Housse clavier 6128 (Code 7125)	**70 F**
Housse moniteur monochrome (Code 7126)	**70 F**
Housse moniteur couleur (Code 7127)	**80 F**
Housse clavier 8256 (Code 7127)	**70 F**
Housse moniteur 8256 (Code 7127)	**85 F**
Housse unité disquette (Code 7102)	**55 F**
Housse DMP 2000 (Code 7131)	**80 F**
Housse LX 80 (Code 7131)	**80 F**
Housse Centronics (Code 7131)	**80 F**
Housse Okimate 20 (Code 7131)	**80 F**
Housse FUJI PD 80 (Code 7131)	**80 F**

IMPRIMANTE COULEUR MCP 40
Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaitre le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.
Code 6190 **990 F**

TABLE GRAPHISCOP
La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loriciels, Ere, etc...). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOP vous permet de représenter vos dessins à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur K7 ou disquette.
Code 7160 **990 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB
Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.
Code 7132 **135 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE
Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).
Code 7133 **195 F**

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.
Code 7134 **75 F**

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES
Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.
Code 8534 **119 F**

LES SYNTHETISEURS DE SONS

Le principe du synthetiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé sur le clavier ou sur programme cassette ou disquette.

SYNTHE DK TRONICS
Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais.
Code 7017 **390 F**

SYNTHE TECHNIMUSIQUE
Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction. Le logiciel d'accompagnement existe sur cassette ou disquette.
Code 7043 **495 F**

SYNTHE AMSTRAD SSA1
Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.
Code 7063 **390 F**

LA SOURIS AMX AMSTRAD
L'AMSTRAD a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris est désormais à la portée de l'AMSTRAD. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en rilsan. Il est accompagné de 4 logiciels :
A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icones.
B) ICONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icones dans une matrice 16x16.
C) CREATION GRAPHIQUE : logiciel de création graphique réutilisable sous ART.
D) AMX CONTROL : système d'exploitation de la souris. Il fournit 20 nouvelles instructions basic pour piloter la souris.
Le fonctionnement de la souris est traditionnel. Déplacment sur une surface lisse, cliquage. sur l'un des trois boutons.
Code 7101 **690 F**

INTERFACE RS 232 AMSTRAD
L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.
Code 7140 **590 F**

EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109 Code 0000 **800 F**
Cette carte, livrée en boitier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CL1 ou CL2 adjoint 64K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit, sous la référence JL Bank en cassette ou disquette.

CABLE CL1 à un connecteur	**150 F**
CABLE CL2 avec un connecteur supplémentaire	**235 F**
JL BANK cassette	**50 F**
JL BANK disquette	**120 F**

CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE JAGOT et LEON E112
Idéale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant fera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels.
Code 7166 **590 F**

PROGRAMMATEUR d'EPROM JAGOT et LEON E107
Cette carte vous permet la programmation, la recopie ou la lecture d'eprom de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nulle. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette.
Code 7000 **990 F**

CARTOUCHE EPROM 16K JAGOT ET LEON E111
Livrée en boitier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciel en eprom. Il est possible de connecter plusieurs cartouches à la fois.
Code 7010 **690 F**

CARTE SUPPORT EPROM JAGOT et LEON E110
Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre eprom de 8 ou 18 k et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte.
Code 7161 **390 F**

RACK 4 CARTES D'EXTENSION JAGOT et LEON E100
Il comporte une carte fond de panier avec bufferisation du bus d'adresse, 4 connecteurs encartables et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complètement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les cables CL1 ou CL2.
Code 7162 **590 F**

ALIMENTATION JAGOT et LEON E108
Cette alimentation 5V/3A régulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos du E100.
Code 7163 **490 F**

CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101
Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 80μs environ.
Code 7164 **590 F**

ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD
Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel.
Code 7100 **495 F**

CARTE ENTREE/SORTIE TIMER JAGOT et LEON E102
Cette carte utilise 2 composants très célèbres de chez Intel : l'interface parallèle programmable 8255 et le timer 16 bits 8253. On y retrouve donc 24 entrées/sorties (3 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sous 8 modes différents.
Code 7165 **590 F**

CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103
A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0 - 2,56 V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0 - 10 V) avec alimentation externe 12 V.
Code 7166 **590 F**

CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V JAGOT et LEON E105
Cette carte mixte propose une sortie 8 bits sous 2 formes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/2A. Ces dernières sont réalisées par association de phototriacs (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs
Code 7000 **590 F**

CARTE SERIE JAGOT et LEON E104
Cette interface est entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds, positionnement et scrutation des lignes générales par software. Une prise CANON D25 femelle est installée sur la carte, avec 10 fils connectés pour résoudre tous vos problèmes de communication série. La sortie est en 12V selon la norme.
Code 7008 **690 F**

LOGICIEL SERIE
Ce produit comprend une disquette programme et un cable de liaison Minitel AMSTRAD CL5. Il permet l'utilisation de l'interface RS 232 pour une imprimante série en lieu et place de la sortie Centronics et la compatibilité de la carte avec le CP/M 2.2 ; l'enregistrement, l'archivage, l'édition sur imprimante de pages vidéotex en provenance du Minitel avec émulation du clavier Minitel ; l'échange de programmes, fichiers, etc.. avec d'autres Amstradistes équipés comme vous. Ce logiciel est vendu sous forme d'un KIT SERIE avec la carte RS 232.
Code 7136 cassette **390 F**
disquette **440 F**

KIT SERVEUR
Il vous permet de vous constituer votre propre serveur avec vos propres images : tout un chacun peut appeler votre serveur, consulter à l'aide d'un Minitel les informations que vous souhaitez diffuser (publicité, renseignements commerciaux, informations de club...) et vous laisser des messages. Il comprend : un modem agréé P & T autorépondeur, une carte série RS 232, le logiciel SERIE et le cable CL5, une diquette de programme) de la société JMN) pour la création d'images vidéotex, leur archivage et la constitution du chainage de serveur.
Code 7009 **2990 F**

MODEM DTL 2000 V23 Code 7155 **1490 F**

MODEM 2000+ V21/V23 Code 7156 **1990 F**

EMULATEUR COULEUR
Cassette Code 8910 **250 F**
Disquette Code 8909 **280 F**

MONIBASE
Support orientable toutes directions. Se place sous le moniteur CPC et permet d'orienter ce moniteur pour une bonne vision de l'utilisateur. Un papillon de serrage permet de bloquer la position
Code 7157 **295 F**

SILOCON DISK 256K DK'TRONICS
POUR 6128 Code 7150 **1199 F**

EXTENSION MEMOIRE 64 K DK'TRONICS
POUR 464 ET 664 Code 7148 **599 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K DK'TRONICS
POUR 6128 Code 7149 **1199 F**

INTERFACE 8 BITS ESAT
Transforme votre sortie imprimante 7 bits en 8 bits sans logiciel.
Code 7168 **490 F**

TRACTEURS POUR GLP 3101, BROTHER 1009 et EPSON LX80
Tracteur à picot optionnel qui permet de charger le papier listing. S'emboite sans aucun montage particulier
Code 7069 **350 F**

CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE EPSON
Permet grâce à un chargeur de rame papier machine de faire des mailings en introduisant automatiquement les feuilles l'une après l'autre dans l'imprimante.
Code 7104 **850 F**

DISQUETTES 5P1/4
Double face, double densité, la boite de 10
Code 2102 **69 F**

MERCITEL pour CPC1, CPC2, CPC2R
A) Le CPC1 transforme votre CPC en Minitel à la condition de posséder un Minitel. Il se compose d'un cable de liaison et d'une interface. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive des pages Minitel et une copie imprimante. Il permet également, hors minitel, une certaine gestion des pages.
Code 0000 **1290 F**
B) Le CPC2 est identique en performance au CPC1 sauf qu'il ne nécessite pas l'utilisation d'un Minitel puisqu'il est muni de son propre modem.
Code 0000 **2290 F**
C) Le CPC2R est quant à lui muni d'une réponse automatique ce qui en fait un serveur monovoie à part entière.
Code 0000 **3390 F**

CORDON PERITEL
Permet de brancher un AMSTRAD monochrome sur votre TV couleur à la condition de laisser votre moniteur mono allumé. Si votre TV couleur possède une prise péritel sans alimentation 12V, nous pouvons vous fournir le transfo 12V.
Code 7169 **250 F**
Transfo 12V **100 F**

PCW

LECTEUR DISQUETTES FD2 3P pour 8256
Lecteur 720 K formaté. Se branche en deuxième unité du 8256. Il nécessite une mise en place par un technicien agréé par AMSTRAD, si vous souhaitez bénéficier de la garantie. M. Marcel, notre technicien, a suivi les stages chez AMSTRAD et vous installera votre FD2 en moins de deux heures. Prenez toutefois rendez-vous.
Code 6111 **1995 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K POUR LE 8256
Cette extension de mémoire sa fait à l'aide de circuits intégrés que notre technicien ajoute sur la carte mère du 8256. Prenez rendez-vous avant d'amener votre 8256. Si vous faites l'acquisition d'un FD2 + une mémoire 256 K, vous avez transformé votre 8256 en un véritable 8512.
Code 0000 **750 F**

ELECTRIC STUDIO PEN POUR PCW
Ce crayon optique vous permettra de travailler en mode haute résolution. Il est équipé d'un logiciel de dessin très performant. Demandez une démonstration.
Code 7135 **880 F**

LECTEUR 5P1/4 TRAN + KIT 8256/8512 1 MEGAOCTET
Voir notre descriptif lecteur TRAN (pages jointes).
6111 **2049 F**

MERCITEL PCW1 + INTERFACE + CABLE DE LIAISON MINITEL + LOGICIEL
Code 0000 **1990 F**

MERCITEL PCW2 + INTERFACE + MODEM UNVERSEL +LOGICIEL
Code 0000 **3390 F**
Le MERCITEL permet de transformer votre PCW en un Minitel intelligent. Si vous possédez déjà un Minitel, vous utiliserez le modem de celui-ci et n'aurez besoin que du PCW1+. Le + signifie que les deux versions Mercitel sont munies d'une automaticité de construction de scénario. Mais le MERCITEL permet bien d'autres choses :
A) SOUS MINITEL
Il permet la copie rapide sur drive M, la copie sur disquette, la copie sur imprimante.
B) HORS MINITEL
La gestion des pages en en extrayant les informations désirées, la copie imprimante, le traitement sélectif d'une page, ce qui permet à l'aide du curseur d'extraire des zones complètes et de les recopier dans un autre fichier sur disquette ; le traitement par masque :(création de masque, extraction par masque de la page X à la page Y).
C) LA GESTION DU FICHIER SELECTIF
- Raz du fichier
- Création d'un fichier séquentiel à partir des zones extraites au paragraphe B.
- Modification des zones extraites
D) L'IMPRESSION D'ETIQUETTES
La gestion manuelle. Entrée manuelle sur le fichier venant des pages annuaires. Impression des adresses au format "annuaire électronique". Impression des étiquettes mailing.
E) MAIL 232 COM SOUS CP/M
F1 permet de régler la vitesse de transmission / Réception, bits de synchronisation
F3 transmission de fichier / réception de fichier
F5/F7 émulation mode terminal "VT52/Z19"

CABLE RALLONGE 1M IMPRIMANTE avec alimentation
Ce câble permet d'éloigner d'un mètre supplémentaire l'imprimante et son alimentation du moniteur du PCW.
Code 7006 **250 F**

LES HOUSSES
HOUSSE CLAVIER 8256/8512 Code 7128 **70 F**
HOUSSE MONITEUR 8256/8512 Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7131 **80 F**

INTERFACE RS 232
Cette interface permet de brancher une imprimante en mode série sur le PCW ou un modem de communication.
Code 7007 **690 F**

DISQUETTES POUR LE 2E DRIVE DU PCW 8512
AMSOFT CF 2D 720 K formaté Code 2005 **pièce 75 F**

RUBAN IMPRIMANTE PCW
Code 7121 **115 F**

PC 1512

DISQUE DUR 10 MGO formatés	**2990 F**
DISQUE DUR 10 MGO +CONTROLEUR	**3990 F**
DISQUE DUR 20 MGO formatés	**3990 F**
DISQUE DUR 20 MGO +CONTROLEUR	**4990 F**
DISQUE DUR 20MGO/40M SEC	**4990 F**
DISQUE DUR 32 MGO/40M SEC	**6990 F**
DISQUE DUR 44 MGO/40M SEC	**7990 F**
STEAMER 20 MGO interne	**4980 F**
JOYSTICK PC	**190 F**
CARTE MODEM MISSOURI	**3490 F**
CARTE ADDA (16 canaux)	**2290 F**
SPEED CARD accélérateur 256	**3990 F**
SERIE 8 PORTS	**2690 F**
SERIE 4 PORTS	**1490 F**
CONTROLEUR DISQUE DUR	**1290 F**
EXTENSION MEMOIRE 2MGO	**1490 F**
DISQUETTES 5P1/4 pour AMSTRAD PC 1512	**les 10, 49 F**
BOITE RANGEMENT 100 DISQUETTES 5P1/4 POSSO	**195 F**

GENERAL 10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

ACCESSOIRES MICRO

Sauvegardez vos logiciels !
MULTIFACE 2

MULTIFACE 2 est une interface pour CPC destinée à permettre d'effectuer, entre autres, une copie de sauvegarde de vos logiciels les plus précieux.

570F

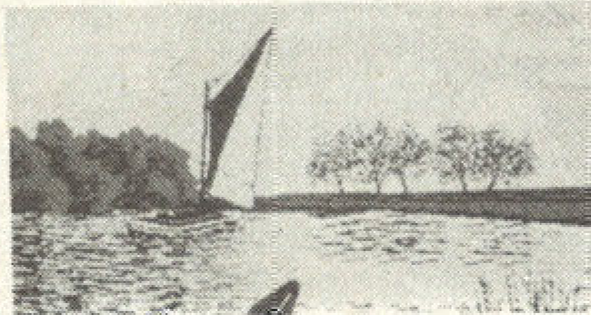


INTERFACE TV pour Amstrad CPC

Grâce à cette interface le moniteur de votre Amstrad CPC vous servira aussi de TV ! Branchez, choisissez TV ou ordinateur, c'est tout !

1390F Fonctionne également avec tous moniteurs.

LE STYLO A FIBRE OPTIQUE DART



dessinez avec votre CPC

te, tailles variables de crayons et de pinceaux, sauvegarde et chargement à partir de la cassette ou de la disquette, catalogue de la disquette, plot et unplot, utilisation des couleurs, etc

395F

Avec le crayon à fibre optique vous pouvez dessiner sur l'écran aussi librement que sur une feuille de papier et au pixel près ! Avec le crayon sont fournis une série de softs permettant de réaliser des fonctions essentielles telles que carré, cercle, italique, spray, gomme, ligne brisée, fill et unfill, insertion de texte, spri-

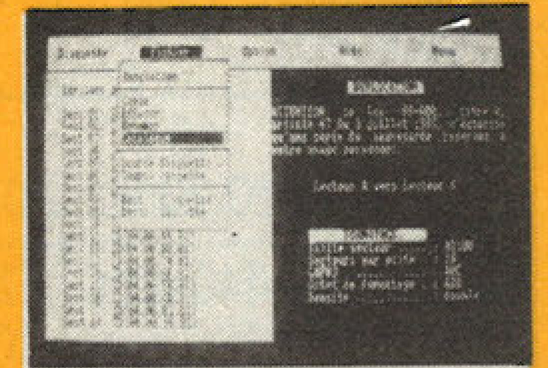
Utilitaires Souris AMX

AMX 3D ZICON **329F**
Logiciel de conception graphique en 3D

AMX UTILITIES **329F**
Fonction utilitaire pour l'AMX

DISCOLOGY *le super utilitaire disque*
Editeur - Copieur - Explorateur - 100 % Langage Machine

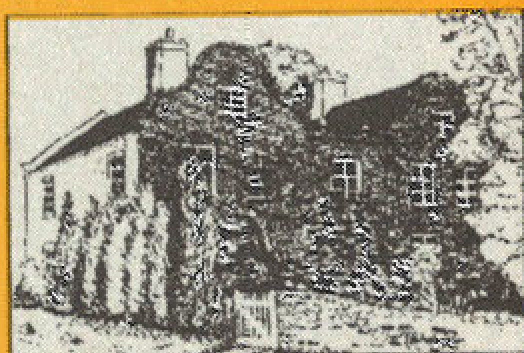
Un Editeur secteur unique qui vous permet de visualiser et de modifier le contenu de toute disquette, qu'elle soit protégée ou non.
Quatre modes d'édition combinant Ascii, Hexa, Décimal, Octal, Binaire.
Des capacités exceptionnelles : désassemblage direct des programmes en Langage Machine, listage automatique des programmes Basic, les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique.
Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert : récupérer une disquette endommagée ou un programme effacé, explorer un Directory, le réparer, le modifier, localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier.



350F

Le copieur : enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes et cassettes protégées ou non : réparation automatique des secteurs endommagés, gestion automatique des extensions mémoire, copie des fichiers séparément.
Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du contrôleur disque.

SCANNER DART pour AMSTRAD
CPC 464 - 664 - 6128 + DMP 2000



Cette image, analysée, est reproduite à volonté en dimensions différentes par l'intermédiaire de l'analyseur. Affichage pour contrôle sur le moniteur ligne par ligne, réglage des contrastes, définition de zones partielles, insertion de textes.
L'analyseur se branche uniquement sur la tête d'impression de l'imprimante Amstrad DMP 2000.
Rapports "Scan Magnification" : x1,x2,x3,x6.

790F

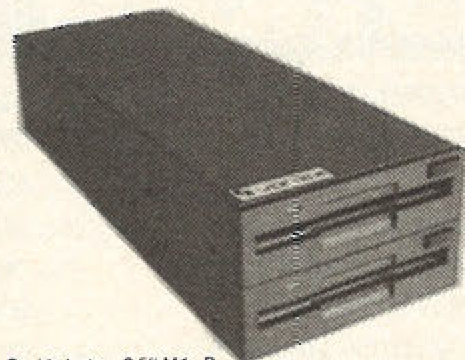
Filtre Ecran anti UV en soie micro-mailles :

pour 464/664/6128 MONOCHROME	160F
pour 464/664/6128 COULEUR	190F
pour PCW 8256/8512	220F
pour PC 1512 MONOCHROME ou COULEUR	250F
Jeu de Housses pour clavier et moniteur PC 1512	160F
Capot plastique rigide et transparent pour CPC 6128	120F
Interface (permet de brancher un Joystick sur votre PCW)	250F
Crayon optique Electric Studio pour PCW	790F
Souris Electric Studio pour votre PCW (avec son interface)	1590F
La souris seule	790F
Kit Camerone PCW : un 2e drive FD2 + Extension 250 Ko	1995F

Simulateur de présence 990 F
Jeux de lumière 990 F — Fabrication Jagot et Léon
Digitaliseur source vidéo 990 F

Les lecteurs de disquette vortex F 1 et M1

708 Ko ou 1.4 Mo avec un format 5.25" ou 3.5" vous donnent une capacité de mémoire suffisante pour utiliser tous les programmes de votre choix.



Double lecteur 3.5" M1-D

Des performances extraordinaires:

Nos lecteurs de disquette 3.5" et 5.25" possèdent deux têtes de lecture/écriture.

Une disquette contient 160 pistes au total.

Les lecteurs M1-S (3.5", 708 Ko) et F1-S (5.25", 708 Ko) peuvent être modifiés en lecteurs M1-D (3.5", 1.4 Mo) et F1-D (5.25", 1.4 Mo) par simple ajonction d'un deuxième lecteur de disquette.

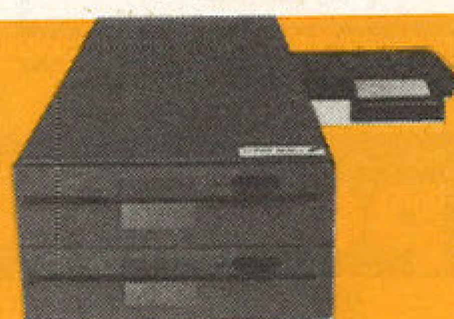
Chaque disquette peut contenir jusqu'à 28 fichiers.

Vous pouvez aussi connecter un lecteur 3" d'Amstrad ce que vous permet de copier à partir d'une disquette 3" vers une 5.25" selon votre choix.

Une version mixte comprenant un lecteur 3.5" et 5.25" est également disponible.



FM1 5.25"/3.5" Double Lecteur



F1-D 5.25" Double Lecteur

Deux systèmes d'exploitation professionels:

- CP/M 2.2 et CP/M plus (uniquement sur le CPC 6128)
- Sous BASIC: VDOS 2, le systeme d exploitation crée par vortex.
- Une gestion des fichiers a accès direct: vous pouvez travailler avec 16 fichier simultanément.
- Le Moniteur Z80.
- Les disquettes peuvent être formatées sous BASIC.

Contrôleur de disquette

Contrôleur de disquette intelligent

- Le numéro logique de la ROM peut être selectionné par l'utilisateur, ce que permet à deux unités périphériques différentes d'être compatible entre elles.
- Manuel detaille en français.

Pourquoi hésiter encore devant de tels prix:

Lecteur de disquette F1-S ou M1-S — **F 2849 ***

Lecteur de disquette F1-D ou M1-D — **F 4943 ***

La solution pratique pour tous les CPC (464 + DDI-1, 664, 6128):

1 Megaoctet = 2502 F

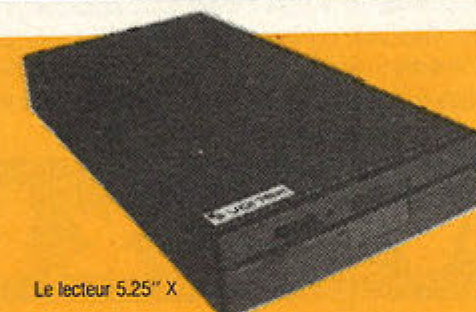
Voici notre solution professionelle pour tout utilisateur déjà equipé d'un lecteur 3", mais désirant une plus grande capacité de mémoire (F1-X = 5.25", M1-X = 3.5").
Notre Formule:
180 Ko (3") + 708 Ko (lecteur-X) = 888 Ko.



Le lecteur 3.5" X

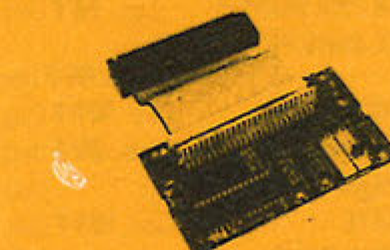
Le module X(RS) ouvre le contrôleur 3" de votre Amstrad sur le système d'exploitation vortex (VDOS 2.0).

- Le lecteur X (version RS) peut être utilisé en tant que premier ou second lecteur.
- Au moyen des commandes "ICPM,1" et "ICPM,2" il devient possible pour la première fois de lancer le CP/M à partir de deux lecteurs.
- Malgré les différences importantes entre le lecteur 3" et le lecteur vortex au niveau des capacité mémoire et du format, copier ne pose aucun problème.
- Il vous est possible de choisir entre les deux systèmes d'exploitation "AMSDOS" et "VDOS 2.0".
- VDOS 2.0 vous offre de nouvelles possibilités:
  - 128 entrées au directory.
  - Accès direct sous BASIC, 16 fichiers peuvent être ouverts simultanément.
  - Moniteur Z80 et éditeur de fichiers residents en ROM.



Le lecteur 5.25" X

- La commande "IFormat" vous permet de formater directement sous BASIC.
- La commande "ICode,«var»" vous permet de rentrer un mot de passe personnel pour la protection de vos fichiers.
- Rentrer directement des parametres au moyen des commandes RSX sous BASIC.



Module X version standard (sans boitier dans la photo)

- Vous avez besoin d'une interface RS 232? Indiquez-nous celle de votre choix, soit la F1-XRS ou M1-XRS. Un Module RS 232 est integré à ces versions.

Vous pouvez choisir entre:

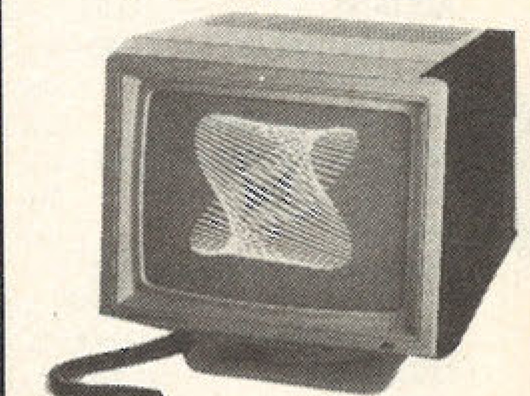
- Les commandes RSX pour programmer sous BASIC votre interface serielle, et un programme d'émulation de terminal pour serer un MODEM.
- Une interface, programmable sous CP/M (2.2 et 3.0) et sous BASIC.
- Le Module-X peut être ultérieurement étendu au Module-XRS.
- Vous pouvez charger le numero logique de la ROM en fonction de vos besoins.

Comparez et dites-nous si vous trouvez mieux!

M1-X (3,5") F1-X (5,25") — **2790F**

M1-XRS (3.5") F1-XRS (5.25") — **2849F**

TRANSFORMEZ
votre CPC 464/664/6128 monochrome
en
464/664/6128 COULEUR



KIT COULEUR CABEL MC3710

se composant d'un moniteur couleur et d'une alimentation

2495F



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ENCEINTES PROFESSIONNELLES SOUND SURROUND TRIDENT

L'importance déterminante de ce maillon dans votre chaîne hifi a amené GENERAL à proposer aux amateurs et audiophiles une gamme d'enceintes acoustiques polyvalentes pour vos compact disques lasers. Comme tous les autres produits de la gamme TRIDENT, elles distancent leurs concurrents sur plusieurs points en rapport qualité/prix. Très haut rendement : faible puissance d'excitation. Absence de coloration et de distorsion : restitution du punch et de la dynamique de la musique. Courbe de réponse linéaire et étendue : reproduction du piqué musical. Conception "Multiway" 3 ou 4 voies. Boomer sur suspension élastique : profondeur et puissance des basses. Médium avec grille de protection : finesse et définition. Aigu "Pro" avec lentille de diffraction : dispersion uniforme et absence de directivité. Filtre à self et condensateur : bon équilibre tonal. Système "équiphase". Réglage du volume du médium sur TS 120 et TS 150. Adaptation à l'acoustique du local. Ebénisterie haute densité : absence de résonances parasites. Finition patinée : adaptation à votre intérieur.

Type	TS 440	TS 70	TS 100	TS 120	TS 150
NOMBRE DE VOIES	3	3	4 (1 passif)	3	3
NOMBRE DE HP	3	3	3	6	6
PUISSANCE NOMINALE	40 W	70 W	100 W	120 W	150 W
REPONSE	45 à 20.000Hz	43 à 20.000Hz	35 à 20.000Hz	35 à 20.000Hz	35 à 20.000Hz
DIMENSIONS (LxHxP)	440x265 206 mm	570x265 206 mm	685x320 240 mm	935x320 240 mm	1045x320 240 mm
LA PAIRE	390F	790F	1090F	1290F	1490F



QUICKSHOOT des outils pour le monde de demain...

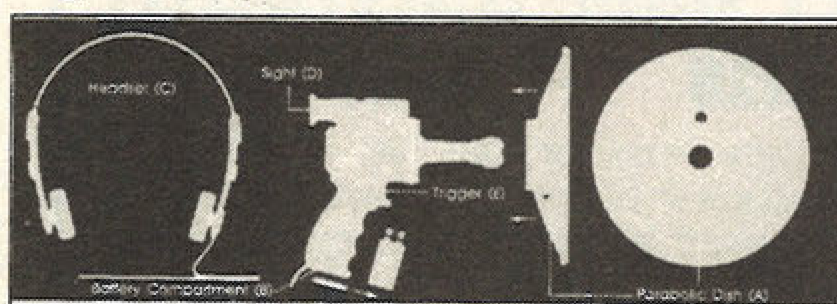
LE ROBOTARM SVI 2000

Apprenez les bases de la robotique en jouant avec cet appareil de l'âge de l'espace. Quand vous en aurez la maitrise, le ROBOTARM vous servira à ramasser des morceaux de métal, construire des ponts miniatures, creuser des tranchées, plus tout ce que vous imaginerez de lui faire faire. Habile comme une vraie main, l'éventail des possibilités du ROBOTARM est tel qu'il est capable de ramasser et de manipuler des objets aussi petits qu'un trombone à papier ou aussi gros qu'une balle de tennis. LA ROTATION DU BRAS : Déplacer la commande 1 vers la droite pour faire tourner le bras dans le sens dextre ou vers la gauche pour le sens indextre. LE CONTROLE DU BRAS INFERIEUR : Déplacer la commande 1 vers l'avant pour abaisser le bras inférieur ou vers l'arrière pour le lever. LE CONTROLE DE L'AVANT BRAS : Déplacer la commande 2 vers l'avant pour abaisser l'avant bras ou vers l'arrière pour le lever. LA ROTATION DU POIGNET : Déplacer la commande 2 vers la gauche pour faire pivoter le poignet dans le sens dextre et vers la droite pour le sens indextre. LE CONTROLE DE LA MAIN : Une pression du bouton de la manette sur la commande 2 provoque l'ouverture de la main, et une pression sur la commande 1 provoque sa fermeture.



LE ROBOTARM COMPLET AVEC SES PINCES, SA PELLE ET 2 QUICKSHOOT I POUR LES COMMANDES
680F
2 piles Alcalines 1,5V (type D) non fournies
OPTION INTERFACE AMSTRAD 6128
disponible Février 87

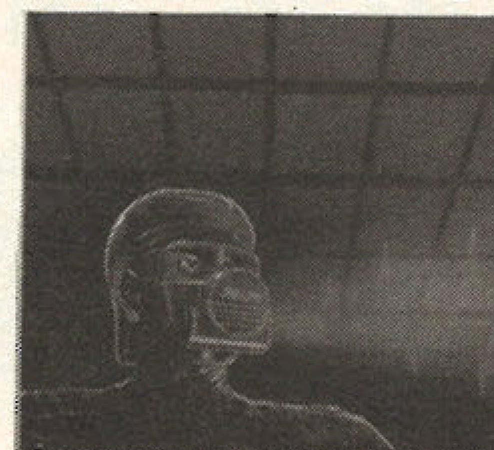
la grande oreille Quickshoot SV2020



«LA GRANDE OREILLE» applique une technologie acoustique avancée pour détecter le son émis d'une surface spécifique prédéterminée. 1) Raccorder le réflecteur parabolique (A) à l'appareil principal. 2) Installer une pile de 9 volts dans le logement de pile (B). 3) Mettre le casque d'écoute (C). 4) Viser l'oreille vers la cible désirée en regardant à travers le viseur (D) et appuyer sur la détente (E) pour écouter.

LA GRANDE OREILLE COMPLETE avec le CASQUE, le MICRO, la PARABOLE et les AUTOCOLLANTS
199F
1 pile 9V non fournie

L'Androïd Sound Synthetizer Quickshoot SV011



En amplifiant et en dénaturant les sons, le modulateur de voix transforme votre voix en celle d'un androïde de l'espace intersidéral. (Disponible février 87).

LE SYNTHETISEUR DE SON avec MASQUE, SERRE-TETE **199F**
2 piles Alcalines Type D non fournies

les nouveaux LOGICIELS pour AMSTRAD

APPRENTI SORCIER Cass. 149 F
AMSTRAD SHUTTLE Disq. 195 F
BALL BLAZER Cass. 95 F
BILLY LA BANLIEUE Cass. 160 F Disq. 200 F
BRIDGE INFOGR. Disq 250 F
BASKETBALL Cass. 95 F Disq. 149 F
BLACK STAR - SAS RAID Disq. 195 F
BACTRON Cass. 160 F Disq. 200 F
CRYSTAL CASTLE Cass. 95 F Disq. 145 F
CYBER RUN Cass. 95 F
CONJUGAISON EDUCATIF Cass. 150 F
CONJUGAISON+JEU CHATEAU DU DIABLE Cass. 150 F
CAULDRON 2 Cass. 119 F
CHILL OUT Cass. 95 F
DEMONSTRATION GEOMETRIE Cass. 125 F Disq. 195 F
DIVISION BLINDEE Cass. 120 F Disq. 199 F
DESERT FOX Cass. 99 F Disq. 169 F
EVE SPY Cass. 35 F
EDUCATIF 4 Disq. 299 F
EXCALIBUR QUEST Disq. 195 F
ELECTRIC WONDERLAND Cass. 199 F
FORBIDDEN PLANET Cass. 79 F
FER ET FLAMME Disq. 295 F
FIDO Disq. 200 F
GOONIES Cass. 99 F Disq. 145 F
GRAND PRIX 500 cc Cass. 160 F Disq. 200 F
GRAPHIC CITY Cass. 169 F Disq. 195 F
GALIVAN Cass. 95 F
GRAPH X Disq. 249 F
GENERATEUR APPLICATION D BASE Disq. 490 F
HARRY & HARRY Disq. 210 F
HIGHLANDER Cass. 89 F Disq. 145 F

HUMAN TORCH Cass. 95 F Disq. 145 F
HEAVY OF THE MAGIE Cass. 95 F
HMS COBRA Cass. 200 F Disq. 250 F
HUNCHBACK III Cass. 95 F Disq. 149 F
IMPOSSIBLE MISSION Cass. 95 F
INTO OBLIVON Cass. 29.90 F
JOCK THE NIPPER Cass. 95 F Disq. 145 F
JEUX SANS FRONTIERE Cass. 89 F Disq. 115 F
JUNGLE JANE Cass. 109 F Disq. 195 F
KNIGHT RIDER Cass. 89 F Disq. 145 F
KONAMI'S GOLF Disq. 145 F
KARATE Cass. 109 F Disq. 169 F
KNIGHT TYME Cass 44.90 F
KANE Cass. 29.90 F
LA GESTE D'ARTILLAC Disq. 295 F
L'HEPISS Cass. 120 F Disq. 199 F
LAST V8 Cass. 44.90 F
LES MINES DU ROI AQUANTUS Cass. 119 F
LEADER BORD Cass. 95 F Disq. 149 F
MERMAID MADNESS Cass. 125 F Disq. 195 F
MUSIC SYSTEME Disq. 195 F
MISSION ELEVATOR Cass. 119 F Disq. 179 F
MARACAIBO Cass. 160 F Disq. 200 F
MOLECULE MAN Cass. 27.90 F
NEXUS Cass. 119 F Disq. 169 F
ONE Cass. 95 F
ORDITIERCÉ Cass. 139 F Disq. 220 F
ONE MAN DROID Cass. 29.90
PANIQUE LAS VEGAS Cass. 95 F Disq. 149 F
PAPER BOY Cass. 99 F Disq. 149 F
PRINTER PACK II Cass. 150 F Disq. 200 F
QUEST PROBE Cass. 95 F

REBEL PLANET Cass. 95 F Disq. 145 F
ROLLER COASTER Disq. 135 F
RASPUTIN Cass. 99 F
ROBBOT Cass. 125 F Disq. 195 F
RODEO Cass. 160 F Disq. 198 F
STREET HAWK Cass. 89 F Disq. 145 F
SCALEXTRIX Cass. 119F
SILENT SERVICE Cass. 95 F
SPY STREK Cass. 35 F
SUPERBOWL Cass. 89 F
STORM Cass. 29.90 F
SCRIPTOR Cass. 130 F Disq. 165 F
SAPIENS Cass. 160 F Disq. 200 F
SAI COMBAT Cass. 99 F Disq. 169 F
SPELLBOUND Cass. 44.90 F
TEMPLE OF TERROR Cass. 95 F Disq. 145F
THE GREAT ESCAPE Disq. 145 F
THE RETURN OF THE FIST Cass. 95 F Disq. 145 F
TOBROUCK Cass. 119 F Disq. 169 F
TITANIC Cass. 95 F Disq. 149 F
TRANSLOCK Cass. 150 F Disq. 185 F
UCHI MATA JUDO Cass. 95 F Disq. 145 F
VIEWTEXT Cass. 125 F
WANTED GUNFRIGHT Cass. 99 F
ZIGGY Cass. 120 F Disq. 199 F
ZEDIS II Cass. 130 F Disq. 165 F

LOGICIELS PCW

CLASSIC INVADERS Disq. 195 F
FAIRLIGHT Disq. 195 F
TOMAHAWKS Disq. 195 F

NOUVEAUTES

1942 Cass. 99 F
BLUE WAR Disq. 200 F
DRUID Disq. 169 F
FIVE STAR (5 jeux) Cass. 165 F
HITPACK (4 jeux) Cass. 120 F Disq. 180 F
MIAMI VICE Cass. 99 F Disq. 169 F
QUATRE SAISONS Disq. 195 F
REVOLUTION Cass. 99 F Disq. 169 F
SCOUBIDOO Cass. 99 F Disq. 169 F
THAI BOXING Cass. 99 F Disq. 169 F
TRAILBLAZER Cass. 99 F Disq. 169 F
DRAGON'S LAIR Cass. 99 F Disq. 169 F
INFORMAKIT ou KIDKIT Cass. Disq. 299 F
PASSAGERS DU VENT Disq. 299 F
BRIDGE INFOGRAMME
DISCOLOGY Disq. 350 F
FIRE LORD Cass. 99 F
IKARI WARRIOR Cass. 99 F Disq. 169 F
INFILTRATOR Cass. 99 F Disq.169 F
NOW GAMES Cass. 139 F
PACK FIL (4 jeux) Cass. 145 F Disq. 195 F
SECRET DU TOMBEAU Cass. 160 F Disq. 200 F
XENO Cass. 99 F
PYRAMIDE D'ATLANTIS Cass. 160 F Disq. 200 F
M.G.T. Cass. 160 F Disq. 200 F
TENSIONS Cass. 149 F Disq. 189 F
AMERICA'S CUP Cass. 119 F Disq. 189 F
KONAMI COIN-OP (5 jeux) Cass. 120 F Disq. 180 F

MEPHISTO (ESAT) Cass. 150 F Disq. 185 F
ECHO-SOFT (ESAT) Cass. 295 F Disq. 395 F
C.A.O. Cass. 340 F Disq. 430 F
RAM DISK Disq. 250 F
ESPACE & SOLIDE Disq. 199 F
MATHS 2e CYCLE Disq. 290 F
EQUATION/INEQUATION Disq. 225 F
MATHS 5e/4e Disq. 199 F
MATHS 6e Disq. 199 F
HERCULE Disq. 250 F
L'ANIMALIER Disq. 195 F
MUSIC SYSTEM Disq. 250 F
MONOPOLY Cass. 169 F Disq. 220 F
TOP SECRET Disq. 240 F
LIGHT FORCE Cass. 99 F Disq. 159 F
LE PACTE Disq. 230 F
DEMAIN HOLOCAUSTE Disq. 225 F
MASTERCALC 6128 Disq. 350 F
MASTERFILE 6128 Disq. 350 F
PSYCHO TEST (ESAT) Disq. 135 F

LOGICIELS POUR PC

HELICAT ACE Disq. 249 F
CHAMPION CHIP GOLF Disq. 299 F
BRUCE LEE Disq. 199 F
STRIP POKER Disq. 229 F
TEXTOMAT Disq. 818 F
VP PLANNER Disq. 1174 F
YES YOU CAN Disq. 1174 F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

NOTRE POLITIQUE "LOGICIELS" :

- le plus grand choix en France pour AMSTRAD ;
- une équipe de 8 sympathiques et compétents collaborateurs GENERAL pour vous accueillir et vous renseigner au comptoir "Logiciels" ;
- un stock énorme, venez, vous serez édifiés ;
- une politique de prix la plus affutée possible, grace à des achats en direct, en France et à l'étranger ;
- des démonstrations et explications claires avant l'achat, si vous le souhaitez ;
- les garanties : tous nos logiciels sont garantis contre un défaut de fabrication. Nous pratiquons, après contrôle, l'échange du logiciel défectueux ;
- nous voulons rester les moins chers. Si dans les 15 jours qui suivent votre achat, vous trouvez moins cher, nous vous rembourserons la différence.

LES JEUX D'ARCADES

ou jeux de café. Ils privilégient l'adresse à la manette de jeu au détriment de la réflexion.

3D FIGHT
Cass. 8541 **139 F** Disq. 8542 **195 F**
3D pour 3 dimensions. Bataille de l'espace en relief, qui vous emmène aux confins de la galaxie. Il faut combattre les vaisseaux kamikaze, les toupies et autres météorites afin de détruire la base ennemie. Un jeux très classique.

5e AXE
Cass. 8562 **175 F** Disq. 8563 **189 F**
Superbe logiciel d'aventure/arcade où la stratégie et les réflexes seront mis à rude épreuve. Il vous faudra beaucoup de courage pour réussir votre mission et ainsi sauver votre planète de la domination Cyborgs.

ADMIRAL GRAFF SPEE
Cass. 8522
Il s'agit d'une bataille navale. Ce logiciel d'Amsoft vous resitue dans la bataille du Rio de la Plata où les croiseurs anglais ont traqué le cuirassé de poche allemand Graffspee. Jeu d'arcade rapide et facile à utiliser.

AIRWOLF
Cass. 8197 **99 F** Disq. 8260 **149 F**
Vous pilotez un super hélicoptère. Le bruitage, le graphisme et l'animation sont surprenants. Ce logiciel reprend l'histoire d'une série TV très populaire outre-Manche.

ALIEN HIGHWAY
Cass. 8034 **85 F** Disq. 8032 **129 F**
Après HIGHWAY ENCOUNTER, les Alliens reviennent en force. Il vous faudra traverses le pont en évitant le contact de vos très nombreux ennemis. Avec vos 5 robots, partez à la conquête de ALIEN HIGHWAY. Un must de rapidité et d'action.

AMELIE MINUIT
Cass. 8261 **139 F** Disq. 8262 **195 F**
AMELIE, c'est la secrétaire qui cherche un dossier dans un grand building de bureaux et malheureusement, elle n'a qu'une heure pour le trouver et sortir de l'immeuble car, à minuit, l'électricité est coupée. Une course contre la montre haletante.

AQUAD
Cass. 8267
Jeu de labyrinthe très connu. Un super PACMAN sous-marin où vous êtes un poisson qui avale du plancton et doit se défendre contre des ennemis de toutes sortes. Le dessin du labyrinthe se modifie constamment.

ARGO NAVIS
Disq. 8524 **195 F**
Un super jeu d'arcade où vous devez pénétrer dans un vaisseau spatial, le détruire et fuir avec de nombreux ennemis à vos trousses. Succès garanti pour les amateurs du genre.

ATOM SMASHER
Cass. 8512
Vous devez vous défendre contre les atomes qui se précipitent sur vous. Jeu d'arcade classique pour les jeunes enfants seulement du fait de sa grande facilité.

BIGGLES
Cass. 8186 **129 F** Disq. 8182 **195 F**
Jeu d'action et de réflexion. Partez à la conquête de la terre et de l'espace aérien de 1917 à nos jours. Un jeu haut en couleur, à l'animation exceptionnelle. 4 étapes d'une rare intensité vous mèneront peut-être à la victoire finale. Oserez-vous relever le défi ?

BLADE RUNNER
Cass. 8090 **95 F**
Jeu de labyrinthes. Entrez dans le monde étrange de BLADE RUNNER. Ce jeu, très coloré, associe réflexes et mémoire dans un nombre impressionnant de tableaux divers. Un classique du genre.

BOMB JACK
Cass. 8062 **89 F** Disq. 8100 **179 F**
Ecrit entièrement en langage machine, ce superbe jeu d'arcade vous fera passer de très bons moments. La diversité des tableaux et le nombre grandissant de vos ennemis ne sont pas près de vous lasser. A posséder dans sa ludothèque.

BOULDER DASH
Cass. 8239 **99 F**
La seule adaptation de PACMAN pour Amstrad. Jeu rapide et excellente animation graphique. Tous ages.

BATTLE OF PLANETS
Cass. 8212
Comme les héros de la Bataille des Planètes, rejoignez la force G pour combattre l'ennemi de la terre, le terrible Lottar. Un superbe graphisme vectoriel en 3D agrémente ce jeu de bataille dans l'espace.

BOUNTY BOB STRIKES BACK
Cass. 8281 **99 F**
Après MINER 2049ER, revoilà BOUNTY BOB dans une nouvelle aventure. Sa mission est de sauvegarder la mine menacée par Ykon à la tête de ses mutants. Attention, DANGER.

BOULDERDASH III
Cass. 8092 **119 F**
Jeu d'arcade. Dirigez votre super héros à travers les seize tableaux à une vitesse assez folle. Pour agrémenter ce fabuleux classique, cinq niveaux de difficulté vous sont proposés. A déconseiller aux "couche-tôt".

CAULDRON
Cass. 8415 **75 F** Disq. 8452 **125 F**
Jeu d'aventure graphique. La suite de SORCELERY, même graphisme, mêmes aventures. CAULDRON, c'est le chaudron magique de la terrible sorcière. A acquérir absolument. TILT D'OR 85.

CAULDRON II D
Disq. 8479 **189 F**
La citrouille contre-attaque. Cette fois-ci, dirigez la citrouille à travers un univers des plus mortels. Le décor et l'animation d'une qualité exceptionnelle rendent l'intérêt du jeu palpitant.

CHILLER
Cass. 8293 **29 F**
Malgré votre peur, partez délivrer votre bien-aimée qui est détenue prisonnière dans une maison hantée. Rien ne vous sera épargné car, dès le début, vous tomberez en panne d'essence. Courage.

COBRA PINBALL
Cass. 8017 **139 F** Disq. 8619 **229 F**
Jeu de flipper. Il comprend les extraballes, la loterie, les couloirs de remontée, les couloirs latéraux, les bumpers, les cibles, etc... et surtout le fameux TILT. Vous pouvez pratiquer les fourchettes et les amortis.

CODENAME MAT
Cass. 8019 Disq. 8566
Jeux d'aventure graphique très connu. Sans doute avec le jeu d'échec, le logiciel le plus vendu pour AMSTRAD. Vous êtes dans un vaisseau spatial et vous voyagez dans la galaxie. 50 tableaux.

CODENAME MAT II
Cass. 8193 **99 F** Disq. 8567 **149 F**
Repartez à la conquête de la galaxie a bord de CODENAME MAT II. Pour réussir votre mission, il vous faudra passer un nombre impressionnant de tableaux où vos ennemis ne vous laisseront pas de répit. Bonne chance.

COMMANDO
Cass. 8030 **79 F** Disq. 8032 **135 F**
Jeu d'arcade. Vous êtes SUPER JOE et vous vous battez en première ligne contre des forces supérieures en nombre. Toute l'action et la tension d un super jeu, très connu des passionnés de micro.

DARK STAR
Cass. 8029 **99 F**
Jeu d'arcade très connu. La galaxie est partagée en 12 secteurs sous la domination de CORD EVIL. Vous devez libérez les planètes.

DEFEND OR DIE
Cass. 8033 **99 F**
Le grand classique des batailles de l'espace. Les humanoides sont attaqués par leurs ennemis venus de toute part. Il faut les défendre. Jeu rapide et excellente animation.

DEDALOS
Cass. 8598
Perdu au milieu d'un gigantesque labyrinthe, cherchez et trouvez la seule issue possible. Un classique du genre.

DON'T PANIC
Cass. 8601 **29 F**
jeu d'arcade fort sympathique. Rejoignez votre vaisseau. Il vous faudra le réactiver et combattre les monstres. prix imbattable.

DYNAMITE DAN
Cass. 8581 **59 F**
Votre héros, DYNAMITE DAN, a été désigné pour retrouver les plans dérobés par le Docteur Blitzen. Réussirez vous à éviter la domination du Monde ?

DRAGONS
Cass. 8521 **99 F** Disq. 8617 **149 F**
jeu d'arcade assez simple mais très amusant pour toute la famille. Passez le plus grand nombre de tableaux en évitant ou en repoussant les œufs pondus par ces maudits dragons.

ELECTRO FREDDY
Cass. 8065 Disq. 8195
Aidez notre ami FREDDY à mener à bien son travail. Il devra poser le plus possible d'objets sur un tapis roulant en évitant les nombreuses choses qui risquent de lui tomber sur la tête. Très drôle.

ENVAHISSEURS DE L'AU-DELA
Cass. 8113
Une bataille dans l'espace dans le meilleur style de SPACE INVADERS. Sur ce thème déjà très connu, un jeu à conseiller aux adeptes du joystick.

EQUINOX
Cass. 8224 **95 F** Disq. 8226 **135 F**
Pilotez votre capsule spatiale dans un univers étrange de la 5e dimension. les graphismes ainsi que l'animation sont vraiment à la hauteur. Il deviendra certainement le SORCERY des temps futurs.

ER BERT
Cass. 8047
Aidez notre ami ER BERT à faire changer les couleurs de ces mystérieuses pyramides en 3D. Un classique qui fait néanmoins appel à votre sens logique.

ELECTRIC WONDERLAND
Cass. 8473 **99 F**
Réalisé par Gasoline Software, "le logiciel qui carbure", ce jeu 100 % langage machine et graphique vous amène à combattre des agresseurs à l'aide de gaz lacrymogène et paralysant. Un classique du genre.

FINDER'S KEEPERS
Cass. 8525 **29 F**
Dans le chateau de Spriteland, affontez les vampires et troquez vos trésors pour devenir chevalier de la table polygonale. Un bon jeu d'aventure qui vous fera passer de bons moments.

FIRE ANT
Cass. 8057
Vous êtes le dernier soldat survivant d'une armée décimée par les scorpions. Vous devez sauver votre reine prise en otage. Le jeu est rapide et fait la part belle non seulement aux reflexes mais à la réflexion.

FRUITY FRANK
Cass. 8067 **129 F**
Le plus beau jeu d'arcades que nous connaissons. Idéal pour la famille. Il faut attraper des cerises, détruire les fraises et les monstres qui pullulent. Tout en avancant, vous créez vous-même votre labyrinthe. Très vivant et coloré.

FU KUNG A LAS VEGAS
Cass. 8535 **99 F** Disq. 8614 **149 F**
Vous êtes un policier américain et vous devez découvrir les tripots clandestins de Las Vegas. Malheureusement, des pièges et des ennemis vous guettent. Un classique du genre.

GHOST'N GOBLINS
Cass. 8204 **89 F** Disq. 8202 **145 F**
Très célèbre jeu d'arcade bien connu des adeptes des salles de jeux. Parcourez un cimetière sinistre en tuant ou en sautant par dessus tous ces monstres qui freinent votre progression. Le graphisme est terrifiant.

GHOSTBUSTERS
Cass. 8073 **95 F** Disq. 8384 **169 F**
Adapté du célèbre film "SOS FANTOMES", équipez votre voiture afin de partir à la chasse aux fantomes qui hantent votre ville... Si vous réussissez à attraper un fantôme, votre micro sera heureux de crier "GHOSTBUSTER !!!".

GLADIATOR
Cass. 8422 **99 F** Disq. 8383 **169 F**
Vous, le très célèbre gladiateur de l'époque romaine, vous allez entrer dans l'arène. Choisissez judicieusement vos armes car le combat sera rude, si vous souhaitez la victoire. Alea Jacta Est !!!

GREEN BERET
Cass. 8130 **95 F** Disq. 8154 **179 F**
Les célèbres bérets verts partent à l'assaut ! Votre mission est de traverser les lignes ennemies mais vos adversaires sont très nombreux. Un bon graphisme et une animation excellente font de ce jeu le meilleur du genre.

GREMLINS
Cass. 8207
jeu d'aventure graphique et texte. Par votre faute, votre ville est maintenant envahie par les GREMLINS. A vous de réparer les dégats. Un bon jeu aux dialogues faciles.

GUNFRIGHT
Cass. 8128 **90 F**
A la plus belle époque du western, un jeu de tir à outrance. Pour un prix raisonnable, déchirez ces affiches marquées "Wanted".

GYROSCOPE
Cass. 8492 **59 F**
Dans un décor en trois dimensions, guidez votre toupie sur des pentes vertigineuses. Attention, la descente est très rapide et la toupie prend de la vitesse. Pour les amateurs de sensations.

HARRIER ATTACK
Cass. 8049 Disq. 8628
Jeu de simulation de pilotage et de tir. Vous pilotez un Harrier qui décolle d'un porte-avion et vous devez abattre vos ennemis.

HIGHWAY ENCOUNTER
Cass. 8334 **99 F** Disq. 8335 **139 F**
Jeu d'action très rapide. Les aliens ont envahi la terre. Il faut se défendre à tout prix. Dans le genre de Defend or Die.

NIGHT BOOSTERS
Cass. 8367 **140 F**
Jeu d'arcades très rapide. Vous êtes sur une moto à propulsion ionique. Vous vous battez contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Sensations fortes garanties.

HIRISE
Disq. 8412 **195 F**
99 tableaux en 3 dimensions, un jeu très rapide. Il vous faudra repeindre le plus grand nombre de monuments en évitant les semeurs de troubles. Un bon jeu pour les adeptes du joystick

HUNCHBACH
Cass. 8085 **99 F** Disq. 8209 **149 F**
Quasimodo doit sauver Esmeralda des griffes de ses ennemis, jeu avec labyrinthe, passages secrets, oubliettes, etc... Trè amusant.

HYPERSPACE
Cass. 8037
Jeu d'aventure graphique. Vous êtes perdu dans la 4e dimension, vous passez de l'époque antique à la science fiction. Jeu vraiment très déroutant. Pour ceux qui aiment les romans d'anticipation.

INFERNAL RUNNER
Cass. 8338 **160 F** Disq. 8645 **195 F**
C'est la course infernale à travers un horrible labyrinthe : tortures, bains d'acide, herses, plaques électriques, lasers, tout y est pour vous faire souffrir. En sortirez-vous vivant ? Terrifiant.

JACK THE NIPPER
Cass. 8218 Disq. 8222
Jack le bébé terrible est sorti de son lit pour aller chercher tous les objets qui lui permettront de passer une bonne nuit. Un jeu d'arcade fort sympathique.

JAMIN
Cass. 8245
Guidez notre ami Fankin Rodney à travers les 20 salles pour l'aider à y retrouver ses instruments de musique et composer son dernier tube. Au fait, vous aimez sans doute le reggae ?

KRISTAL
Cass. 8499 **149 F** Disq. 8343 **195 F**
Un jeu fait uniquement en langage machine. Ce jeu d'arcade développe l'adresse. Superbe animation graphique.

MACADAM BUMPER
Cass. 8119 **125 F** Disq. 8453 **175 F**
Le logiciel de flipper le plus intéressant du marché. En dehors des fonctions classiques du flipper, très bien reproduites, vous pouvez modifier les paramètres de jeu et redessiner le flipper.

MANIC MINER
Cass. 8349 **99 F**
Jeu d'arcade avec WILLY LE MINEUR. Vous êtes dans une civilisation disparue. Seuls survivent des robots et des êtres bizarres. Vous devez trouver de l'or et des pierres précieuses. Logiciel très connu, excellente animation.

MINDSHADOW
Cass. 8703 **139 F** Disq. 8704 **195 F**
Perdu sur une ile déserte, amnésique, il vous faudra partir à la recherche de vous-même et essayer de repartir. Un bon jeu d'aventure classique où la connaissance du langage de Shakespeare est indispensable.

MISSION DETECTOR
Cass. 8359 **159 F**
Jeu de réflexion et d'arcade pour 1 ou 2 joueurs. Vous êtes l'amiral de la flotte stellaire, votre mission est de proteger la planète Zicra. Votre ennemi est muni d'écrans répulsifs. La victoire ou la mort.

MR WONG LOOPY LAUNDRY
Cass. 8129 **99 F**
jeu d'arcade classique. M. WONG le blanchisseur est attaqué par son fer à repasser et par la mousse de son savon. Comment parviendra-t-il à récupérer sa lessive ?

BUGS BUSTERS
Cass. 8302
Tout à coup, votre écran se brouille, les informations de votre programme ont disparu. Les BUGS ont encore frappé. Un jeu d'arcade fort sympathqiue. Réussirez-vous à détruire ces maudits BUGS ?

PROJECT FUTURE
Cass. 8215 **130 F**
Vous devez retrouver les huit codes de destruction dispersés dans les 256 salles d'un vaisseau. De nombreux gardiens vont tout faire pour vous en empêcher. Alors, tenez bon.

PUNCHY
Cass. 8518 **99 F**
Polichinelle a séquestré se femme dans un placard. Délivrez la, mais attention aux policiers et aux tartes à la crème.

PYJAMARAMA
Cass. 8147 **99 F** Disq. 8569 **149 F**
Vous vivez un cauchemar. Une seule solution, vous reveiller. Pour ce faire, il vous faut retrouver votre réveil-matin. Fabuleux graphisme du style SORCERY.

RAID OVER MOSCOU
Cass. 8373 **99 F** Disq. 8575 **149 F**
Un super jeu d'arcade très connu sur Commodore. Vous devez empêcher une attaque nucléaire en détruisant les bases de missiles soviétiques de Moscou. La lutte est terrible. Sauverez-vous l'Occident ?

RAID SOUTERRAIN
Cass. 8516 **99 F** Disq. 8653 **149 F**
Descendez dans la base des extra-terrestres, tuez les gardiens et délivrez les prisonniers. N'oubliez pas de refaire le plein. Attention, votre champ magnétique ne vous protège que des chocs mineurs. Un bon jeu d'ar-

RAMBO
Cass. 8649 **75 F**
Incarnez SYLVESTER STALLONE dans des situations impossibles. Un jeu de tir à outrance qui vous emmenera dans la jungle ennemie. RAMBO va vous permettre de faire exploser l'écran de votre micro.

RESCUE ON FRACTALUS
Cass. 8248 **129 F**
Le premier jeu sur micro conçu en géométrie fractale. Votre but est de partir à la recherche de pilotes en détresse perdus dans un décor fantastique. Un paysage montagneux avec des effets de relief assez saisissants !!!

RESQUILLEUR
Cass. 8520 **99 F** Disq. 8615 **149 F**
Vous avez 20 tonneaux à faire descendre dans une cave de 10 cases. Pour celà, il vous faut réflechir a la manière la plus rapide pour arriver à vos fins. Niveaux de difficultés croissants. Un bon jeu de réflexion.

ROCK RAID
Cass. 8689 **110 F** Disq. 8374 **139 F**
Armé d'un pistolet à neutrons, vous devez vous battre contre les aliens qui vous bombardent avec des astéroides. Très spectaculaire, bonne animation.

ROCKY HORROR SHOW
Cass. 8375 **99 F** Disq. 8369 **169 F**
Jeu d'arcade tiré du celèbre film. Si vous voulez avoir peur, penetrer dans les maisons hantees, vous faire attaquer par des créatures repugnantes, vous serez servi. Ne pas jouer dans le noir.

ROLAND GOES DIGGING
Cass. 8155 Disq. 8574
Notre ami ROLAND devra creuser des trous pour éviter les nombreuses araignées qui le poursuivent. Un bon coup de pelle sur leurs têtes les mettra définitivement hors d'état de nuire.

ROLAND IN TIME
Cass. 8163 Disq. 8251
ROLAND n'a plus de carburant, car MAESTRO, son ennemi a capturé son énergie dans différentes zones de temps. Aidons-le à travers 57 tableaux differents à récuperer celles-ci.

ROLAND AUX OUBLIETTES
Cass. 8159 Disq. 8591
ROLAND est prisonnier dans un labyrinthe souterrain peuplé de rats, de momies, de fantomes. Il faut l'aider a en sortir.

ROLAND A LASCAUX
Cass. 8157 Disq. 8572
Ce coup-ci, ROLAND est tombé dans une grotte en forme de labyrinthe avec de nombreux piéges. Aidez-le à en sortir.

ROLAND AHOY
Cass. 8153 Disq. 8570
Pirate, vous devez aller cacher les fortunes du port de l'Or à la baie du trésor en passant par le quai aux poudres pour faire le plein de boulets. Un ROLAND digne de ce nom et un scénario original.

ROLAND ON THE RUN
Cass. 8161 Disq. 8573
ROLAND doit échapper à ses maitres mais il doit traverser une route et prendre le train sans être écrasé.

ROOM 10
Cass. 8461 **99 F**
Il s'agit d'un jeu de squash dans l'espace. Très amusant et hyper réaliste. Renouvelle le genre des jeux d'arcade.

SABOTEUR
Cass. 8612 **149 F** Disq. 8188 **195 F**
Vous, le meilleur des NINJAS, avez été désigné pour placer une bombe dans une centrale nucléaire. Vous devrez également repartir au moyen d'un hélicoptère soigneusement caché. 9 niveaux de difficulté.

SAI COMBAT
Cass. 8475 **99 F**
Si vous commencez à devenir un as du karaté, laissez-vous tenter par le SAI COMBAT, vieil art martial qui se pratique à l'aide d'un baton. Rapide et bien décoré, un logiciel à réserver aux grands maitres du joystick.

SATELLITE WARRIOR
Disq. 8024 **149 F**
La guerre de l'espace est déclarée. Les satellites sont en alerte. Partez à bord de votre vaisseau afin de protéger vos propres satellites contre toute attaque. Un très bon jeu d'arcade.

SHOGUN
Cass. 8088 **129 F** Disq. 8086 **195 F**
Malgré un thème très classique (style SORCERY) ce logiciel offre entre autre un graphisme excellent. Le décor est également animé, ce qui fait de ce logiciel une exception.

SORCERY
Cass. 8169 **99 F**
Le classique des classiques. Le jeu le plus vendu sur AMSTRAD. Un graphisme éblouissant. Décimez les sorciers sans perdre votre vie. De 4 à 84 ans, le jeu familial par excellence.

SORCERY +
Disq. 8376 **169 F**
La suite de SORCERY. Le même thème avec un graphisme encore plus élaboré et des tableaux plus nombreux.

SOUL OF A ROBOT
Cass. 8528 **29 F**
Jeu d'aventure graphique. Les habitants de Monterraqueous ont construit un robot pour détruire l'ordinateur qui les opprime. Malheureusement, l'âme du robot est inquiète. Aidez-la à retrouver la paix et à libérer la planète.

SPINDIZZY
Cass. 8708 **95 F** Disq. 8120 **145 F**
Une toupie folle, folle, folle ! A travers les 385 tableaux de ce jeu en 3D, vous allez guider votre toupie à la recherche des diamants. Attention car votre temps est limité. Le seul moyen d'en récupérer est de ramasser le plus grand nombre de gemmes.

STAR AVENGER
Cass. 8173 **99 F**
Jeu d'arcade de type "Scramble". Extrêmement rapide, il est animé de 5 scénarios à 5 niveaux chacun. Les effets graphiques sont superbes.

STARION
Cass. 8378 **99 F**
Jeu d'arcade du type bataille spatiale. Vous devez détruire les aliens qui menacent la Terre. Vous devrez trouver le mot de passe qui vous permettra de sortir du cycle espace-temps.

STRANGELOOP
Cass. 8539
L'usine de robots a été déprogrammée et fabrique maintenant des robots guerriers. Pour reprendre la situation en main vous devrez rejoindre l'ordinateur central et le reprogrammer. Un savoureux mélange d'arcade et d'aventure.

SUPER PIPELINE
Cass. 8380 **99 F** Disq. 8074 **149 F**
Il consiste à maintenir le pipeline ouvert jusqu'à ce que les barils soient pleins. Or des insectes et des outils maléfiques s'acharnent à crever et à fermer le pipeline.

SUPER SLEUTH
Cass. 8210 **99 F**
Vous devenez détective d'un grand magasin et vous devez arrêter les voleurs. Mais attention, si vous manquez à votre devoir, le directeur vous donnera un avertissement. Un délicieux et très drole mélange d'arcade/aventure.

TAU CETI
Cass. 8553 **149 F** Disq. 8066 **195 F**
La planète désertique de TAU CETI a été détruite à la suite d'un mauvais fonctionnement du système de défense. Votre mission sera de détruire le réacteur nucléaire qui gère la planète, ceci afin que tout rentre dans l'ordre. Un très bon jeu d'action et de réflexion.

TOUJOURS PRET
Disq. 8616 **149 F**
Jeu d'aventure graphique. BOLDY, pour augmenter son quota de B.A. a nettoyé les carreaux, fait la cueillette des champignons, plongé au fond des océans. Il doit rester en contact avec son chef qui est sur sa piste.

V
Cass. 8146 **99 F** Disq. 8148 **169 F**
Vous incarnez DONOVAN, le bon terrien. Pour arriver à vaincre les VISITEURS, il décide de s'infiltrer dans leur vaisseau et de déposer des bombes aux endroits stratégiques. Un bon jeu mélangeant agréablement aventure, action et réflexion.

VOYAGE FANTASTIQUE
Cass. 8531 **99 F** Disq. 8321 **149 F**
Il s'agit de sauver un savant. Vous êtes miniaturisé afin de pénétrer dans son cœur. Il vous faudra réparer votre sous-marin et éviter les pièges tels que les infections et le cholestérol. Logiciel passionnant.

WHO DARES WHIN II
Cass. 8509 **99 F** Disq. 8510 **149 F**
Au départ de ce jeu d'action, vous disposez d'une mitraillette et de cinq grenades. Vous pourrez récupérer des grenades pendant votre parcours. A réserver aux inconditionnels du tir continu.

ZAXX
Cass. 8004 **159 F** Disq. 8006 **195 F**
Sept étapes dans l'espace vous mèneront vers l'ultime combat où vous devrez vaincre le terrible ZAXX. N'oubliez surtout pas de vous ravitailler en carburant. Un jeu très célèbre, très bien adapté sur AMSTRAD.

ZOIDS
Cass. 8138 **99 F** Disq. 8136 **169 F**
ZOIDSTAR est passionnée de guerre. Sur cette planète, Zoids bleus et Zoids rouges se livrent un combat sans merci pour la suprématie. Les différentes épreuves vont vous mener aux limites de vos capacités et de votre imagination.

ZOMBI
Disq. 8164 **169 F**
Vos quatre personnages se sont posés sur le toit d'un supermarché. Votre mission est de repartir en évitant les nombreux zombis qui hantent ces lieux. Mais pour cela, il vous faudra trouver du carburant. Un jeu super à réveiller les MORTS !!!

NEXUS
Cass. 8904 **119 F**
Votre mission consiste à détruire la bande de trafiquants qui a kidnapé votre ami. Un jeu d'arcade et de réflexion du meilleur niveau où seul NEXUS pourra vous aider.

LES JEUX D'AVENTURE
dans lesquels vous êtes un héros qui doit déjouer les pièges tendus par des êtres malfaisants ou délivrer votre bien aimée.

A VIEW TO A KILL
Cass. 8395 **99 F** Disq. 8396 **189 F**
Tiré du célèbre film de JAMES BOND : poursuite dans Paris, tentative d'évasion, explosion dans la mine qui doit engloutir Silicone Valley, Grace Jones plus vraie que nature.

ABSURDITY
Cass. 8256 **99 F** Disq. 8662 **199 F**
Le SIDA. Cobra, toujours à la mode, vous fait soigner un ami atteint de cette maladie. Vous êtes réduit à l'état microscopique et vous devez pénétrer dans son corps puis dans un ordinateur assez fascinant. Pour les amateurs d'insolite.

ALIEN 8
Cass. 8199 **129 F**
Pour ceux qui ont vu le film ALIEN. Vous vous identifiez à un robot dans le vaisseau spatial qui va connaitre diverses mésaventures. Superbe graphisme et bonne animation.

ATLANTIS
Cass. 8268 **149 F** Disq. 8269 **199 F**
Vous partez à la recherche de l'Atlantide. Ce jeu d'aventure graphique et sous-marin vous permettra de connaitre la gloire et la richesse ou la mort selon que vous réussirez ou non à déjouer les pièges ennemis.

ATTENTAT
Disq. 8093 **195 F**
Jeu d'aventure. Vous avez été désigné pour retrouver et désamorcer une bombe cachée dans une ambassade. le graphisme très réaliste et la compréhension du langage vous faciliteront la vie. Mais faites vite. Vous n'avez que 25 minutes. Temps réel.

BATMAN
Cass. 8064 **119 F** Disq. 8094 **189 F**
Dans ce jeu d'aventure graphique, parcourez les quelques 150 tableaux qui vous permettront de lancer l'opération ultime "SOS". Un classique du genre, également disponible pour PCW. Superbe.

BADMAX
Cass. 8399 **119 F**
Ce logiciel d'aventure graphique et texte vous fera pénétrer dans le monde étrange de l'image en relief (lunettes spéciales fournies). Satyre amusante de Mad Max, il comprend même l'argot et vous fera passer d'agréables moments.

BRUCE LEE
Cass. 8282 **75 F** Disq. 8283 **125 F**
Jeu d'aventure très connu sur Commodore et enfin adapté à AMSTRAD. Vous devenez le maitre des arts martiaux Bruce Lee et vous pénétrez dans la forteresse du méchant Wizard. Si vous le tuez, vous devenez invincible et immortel.

LES BIJOUX DE BABYLONE
Cass. 8095
Le but est de retrouver le trésor de BABYLONE. Plus de 100 voies différentes. Beaucoup de pièges sur le chemin de la découverte. Les déjouer et c'est la fortune et la gloire.

CAP SUR DAKAR
Disq. 8493 **295 F**
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drole.

CAP HORN
Cass. 8533 **195 F**
Tout commence sur une mer calme et sereine. Si vous réussissez la pêche du siècle, alors la fortune vous sourira. Un jeu très varié aux graphismes intéressants.

CHEOPS
Cass. 8292
Jeu d'aventure dans les pyramides. Vous devez faire fortune et sortir du labyrinthe de 300 pièces. Pour cela, vous devez déchiffrer les hiéroglyphes et trouver les passages secrets.

CRAFTON ET XUNK
Cass. 8605 **115 F** Disq. 8606 **195 F**
Jeu d'aventure/arcade. Ce super logiciel en 3D vous fera parcourir plusieurs salles à la recherche de huit codes d'accès à un ordinateur central afin d'éviter la destruction de votre planète. Très certainement le meilleur de sa catégorie.

LE DERNIER METRO
Cass. 8500 **159 F**
Pendant la 3e guerre mondiale, vous vous retrouvez dans le métro à la recherche de stations où sont organisés les secours. Logiciel d'aventure classique idéal pour les débutants.

DETECTIVE
Cass. 8514
Grace à ce logiciel d'Outre-Manche, jouez les détectives de Scotland Yard et essayez de résoudre une bien étrange affaire. Un prix très attractif.

DEVIL'S CASTLE
Cass. 8158 **149 F** Disq. 8160 **195 F**
Voyageur du passé, vous seul pourrez déjouer le plan des adorateurs du démon. Votre mission est de sauver la Terre par n'importe quel moyen. Un jeu d'aventure graphique et texte.

THE DEVIL'S CROWN
Cass. 8247 **119 F** Disq. 8593 **195 F**
Logiciel d'aventure graphique. Vous devez trouver un trésor dans un bateau pirate coulé. Malheureusement, les requins et autres ennemis veillent...

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
Cass. 8305 **169 F** Disq. 8678 **195 F**
Vous débarquez sur une ile déserte, pleine de pièges. Des monstres ne vous laissent pas en paix. Pour vous enfuir, une seule solution, l'hélicoptère. Réussirez vous ? Excellent graphisme.

DON JUAN
Cass. 8312 **99 F**
Jeu de stratégie amoureuse très réussi. Vous devez charmer une jeune fille mais gare aux rivaux et à la fille qui peut vous prendre vos économies. Un jeu pour ceux qui aiment séduire.

DOSSIER G
Cass. 8313 **149 F** Disq. 8314 **199 F**
Vous connaissez GREENPEACE ? Qui a commis l'attentat ? Qu'en est-il aujourd'hui des responsabilités ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pourrez anlyser toutes hypothèses.

DRAGONTORC
Cass. 8315 **159 F**
Excellent jeu d'aventure graphique qui consiste à tuer des dragons et à ramasser des diamants. Il faut faire pas mal d'acrobaties pour parvenir à vos fins. 20 tableaux d'un très bon graphisme.

DUN DARACH
Cass. 8205 **149 F** Disq. 8585 **195 F**
Jeu d'aventure graphique d'origine anglaise. Essayez d'échapper aux nombreux gardiens et sorciers de ce chateau hanté. Quelques connaissances du vocabulaire anglais vous seront nécessaires.

EDEN BLUES
Cass. 8491 **115 F** Disq. 8491 **195 F**
Enfermé depuis longtemps dans une prison, vous entendez le cri d'une femme. Saurez-vous aller la rejoindre pour vous enfuir ensemble. Un très bon jeu d'aventure arcade.

ELIDON
Cass. 8231 **149 F**
La Fée du Jardin d'ELIDON devra composer la poudre magique qui donnera vie et beauté à toutes les fleurs. Un agréable mélange de poésie et d'action rendent ce jeu fort agréable.

FAIRLIGHT
Cass. 8208
Ce jeu d'aventure arcade mérite sans aucun doute de faire partie de vos autres logiciels. Le but de ce jeu maintenant très classique est de découvrir et d'explorer un maximum de salles. Les phases de combat sont très réalistes.

HARD HAT MACK
Cass. 8333 **99 F**
Jeu d'aventure graphique. Il vous divertira car il est plein d'humour. Beaucoup d'aventures adviennent à l'inspecteur OSHA. Jeu très séduisant qui plait beaucoup.

HEROES OF KARN
Cass. 8077
Jeu d'aventure graphique A l'origine du monde civilisé, il y eut une terrible lutte entre le sorcier ISTAR et le roi de KARN. Celui-ci fit appel à un étranger qui devait vaincre les dragons et les sorcelleries de ISTAR. Fabuleux.

HOLD UP
Cass. 8511
Vous êtes l'AL CAPONE des temps modernes. Parcourez la ville à la recherche de victimes. Notamment un fourgon blindé pourra vous donner la fortune. Une musique d'enfer vous accompagnera pendant tous vos méfaits.

HOUSE UF USHER
Cass. 8083 **149 F**
Jeu d'aventure graphique. Après un grand voyage, vous arrivez dans la maison de USHER, célèbre demeure où ont vécu des générations de dingues. A vous de déjouer les pièges. Excellente animation.

KARL'S TREASURE HUNT
Cass. 8097 **149 F**
Aidez KARL à décrocher les 40 clefs des 40 pièces qui lui ouvriront les portes de la fortune. Un jeu d'aventure où un plan vous sera indispensable. Bonne chance.

KNIGHT LORE
Cass. 8342 **159 F**
Jeu d'aventure graphique de la célèbre firme ULTIMATE qui a produit entre autre ALIEN 8. Nombreuses péripéties dans un chateau du moyen-âge. Jeu très distrayant et plus complexe qu'il n'y parait.

L'AIGLE D'OR
Cass. 8114 **180 F** Disq. 8112 **200 F**
TILT D'OR 1985, ce superbe jeu d'aventure graphique adapté pour Amstrad vous emmenera à la recherche de l'Aigle d'Or qui vous donnera la puissance et la richesse. Attention, car votre quête sera difficile.

LA GESTE D'ARTILLAC
Cass. 8327 **245 F**
ARTILLAC doit venger sa famille assassinée par des brigands. Seul contre tous, sa quête sera difficile dans ce décor somptueux où chaque pas risque d'être un piège mortel. Toutes vos actions sont gérées par des menus. A posséder absolument.

LORDS OF MIDNIGHT
Cass. 8213 **95 F**
Jeu d'aventure graphique. Ce jeu a la particularité d'être un jeu historique. Plus de 3200 vues panoramiques. Vous devez commander une armée qui refoule les barbares. A vous d'écrire l'épopée.

LORD OF THE RINGS
Cass. 8554 **165 F**
Qui n'a pas lu le livre "Le Seigneurs des Anneaux" ? Ce grand classique a donné lieu à un jeu d'aventure malheureusement en anglais. Il est fourni avec le livre.

LA MALEDICTION DE THAAR
Cass. 8417 **195 F** Disq. 8636 **295 F**
Vous avez à délivrer l'ame de SAPHO mais vous devrez errer dans une ville infernale à la recherche d'objets et de personnages qui pourront vous aider. Réaliserez-vous enfin votre rêve de voir SAPHO à vos côtés. Seul THAAR pourra vous le dire.

MANDRAGORE
Cass. 8425 **195 F** Disq. 8498 **295 F**
Grace à ce logiciel français, vous allez pouvoir découvrir le monde étrange de MANDRAGORE. Aidez la princesse Syrella à retrouver son père.

MARSPORT
Cass. 8350 Disq. 8576
Jeu d'aventure. Vous devez protéger la terre contre l'attaque des Martiens. Ceux-ci vont tenter de s'emparer de la terre. Le graphisme est d'un très bon niveau.

MASTER OF THE LAMPS
Cass. 8637 **95 F**
Jeu d'aventure graphique. MASTER OF THE LAMPS est un des grands classiques des jeux micro. Un prince cherche à reconquérir le trône ayant autrefois appartenu à son père mais il doit subir des épreuves pour devenir roi, épreuves tant physiques que psychiques.

MERCENAIRE
Cass. 8650 **169 F**
Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

METRO 2018
Cass. 8426 **180 F** Disq. 8427 **250 F**
En 2018, un de vos amis a disparu dans le métro désaffecté. A vous de le retrouver à travers 116 pièces parsemées d'embuches. Un jeu pour une super-extra-sensationnelle aventure !!!

MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE
Cass. 8436 **210 F** Disq. 8437 **270 F**
Jeux d'aventure avec texte français et graphique. Vous êtes sur un luxueux bateau en route pour New-York. Il y a des crimes à bord. Le problème est très complexe, les suspects nombreux... A vous de jouer. Passionnant.

MEURTRE A GRANDE VITESSE
Cass. 8123 **149 F** Disq. 8025 **220 F**
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous avez une énigme à résoudre. Or, on vous fournit un certain nombre d'indices matériels tels que épingle à cheveux, bout de lime, parfum, lettre manuscrite, etc... A vous de jouer les Sherlock Holmes.

MLM3D - EVASION DE LA LUNE
Cass. 8142 **159 F** Disq. 8144 **195 F**
Arrivé sur la lune contre votre volonté, votre seul désir est de vous échapper et de vous emparer de la seule fusée disponible. Vous avez vos MLM (Modules Lunaires Motorisés) à canons à plasma mais de nombreux ennemis vous guettent. Jeu réalisé à 100 % en langage machine.

MONTSEGUR
Cass. 8363 **149 F** Disq. 8156 **195 F**
Jeu d'aventure en français. Ce jeu graphique vous emmenera au temps de l'hérésie cathare à la recherche du "Sacré Graal". Il se cache quelque part dans le terrible chateau de Montségur. Excellente animation.

MYSTERE DU KIKEKANKOI
Cass. 8111 **169 F**
Jeu d'aventure graphique et texte en français. Vous devez vous montrer héroique pour franchir les obstacles qui vous permettront de délivrer votre fiancée. 50 tableaux. Un des meilleurs jeux d'aventure.

NIGHT GUNNER
Cass. 8190 **119 F** Disq. 8184 **169 F**
La bataille de l'air où seuls les AS survivent. Les chasseurs ennemis attaquent votre bombardier Halifax. Attaque au sol en trois dimensions et il faut rentrer à la base. Fantastique graphisme et animation sonore.

NIGHT SHADES
Cass. 8538
Jeu d'aventure graphique. Vous devez délivrer les habitants d'un village perdu dans les ténèbres. Il vous faudra lutter contre les forces occultes. La bataille sera terrifiante. Très bonne animation.

ORPHEE
Disq. 8497 **249 F**
Le super jeu d'aventure graphique et texte en français. 330K de mémoire. Plus de 200 tableaux. Vous devez vous battre contre les forces vives du Mal, éviter les pièges et vous mesurer à Satan. Passionnant.

PACIFIC
Cass. 8046 **115 F** Disq. 8045 **165 F**
Vous êtes le scaphandrier qui part à la chasse au trésor. Pas moins de 32000 tableaux différents vous attendent, hérissés de coraux, d'algues et de plantes. Un jeu tout en nuance...

POSEIDON
Cass. 8513 **195 F** Disq. 8439 **295 F**
Super jeu d'aventure graphique et texte en français. Une mystérieuse sirène a été enlevée. 100 marines parcourent l'océan pour la retrouver...

RAID SUR TENERE
Cass. 8423 **165 F** Disq. 8642 **229 F**
Jeu d'aventure et de simulation de conduite automobile. Gagner un rallye en plein désert africain n'est pas une mince affaire. Première difficulté : convaincre les sponsors exigeants et choisir son matériel afin de déjouer les pièges du désert.

ROBIN OF SHERWOOD
Cass. 8219
Jeu d'aventure classique. ROBIN DES BOIS doit s'emparer du trésor dans la forêt de Sherwood pour payer la rançon du Roi Jean. Ses ennemis sont nombreux mais il a de nombreux alliés que nous connaissons tous.

SABRE WULF
Cass. 8578 **59 F**
Jeu d'aventure graphique. Un sympathique chasseur est tombé dans un trou étrange, peuplé d'ennemis curieux. Pour se sauver, il doit trouver l'amulette salvatrice. Y parviendra-t-il ? Très amusant.

LE SCEPTRE D'ANUBIS
Cass. 8301 **139 F**
Jeu d'aventure graphique. Archéologue, il vous faut retrouver le sceptre d'ANUBIS dans la pyramide de Djeyser. Pour cela, vous devez traverser 32 salles comprenant divers pièges montés. Un des meilleurs logiciels d'aventure pour tous les jeunes.

SNOW BALL
Cass. 8532
Un jeu d'aventure en anglais où toute l'histoire se déroule dans l'espace interstellaire. A réserver aux anglicistes avertis.

SPY AGAINST SPY
Cass. 8416 **95 F** Disq. 8310 **145 F**
Jeu d'aventure. Se joue à un ou deux joueurs avec deux fenêtres différentes sur l'écran, ce qui permet de jouer indépendamment. Ce jeu a remporté un immense succès sur Commodore. Une haute résolution graphique.

STRESS
Cass. 8175 **140 F**
Jeu d'aventure au chateau. Vous devez faire fortune en échappant au fantome qui vous poursuit dans les différentes pièces du chateau. Un classique de ce type de jeu. Pour tous les âges.

SWORD AND SORCERY
Cass. 8072 **95 F** Disq. 8216 **139 F**
Sur un thème très classique, dans un chateau médiéval, vous partez chercher la fortune. Vous rencontrerez de nombreux personnages. Amis ou ennemis ? Si certains peuvent vous aider, il vous faudra combattre les autres.

TALES OF ARABIAN NIGHTS
Cass. 8381 **149 F**
Jeu d'aventure graphique et musical. Vous devez sauver une demoiselle en danger dans l'orient étrange et assez inhospitalier. Superbe graphisme des "Mille et Une nuits".

THE HOBBIT
Cass. 8181 **225 F**
Le plus fabuleux jeu d'aventure tiré du livre "Le seigneur des anneaux". Bilbo le Hobbit part découvrir le pays enchanté. Le livre en français est désormais fourni avec le logiciel.

TONY TRUAND
Cass. 8503 **169 F** Disq. 8635 **220 F**
Vous partez à la poursuite de TONY, le célèbre gangster. Mais pour réussir son arrestation, vous devez reconstituer son portrait robot. Un jeu d'aventure classique du meilleur style.

VENDREDI 13
Cass. 8507 **89 F** Disq. 8508 **149 F**
Jason revient pour venger sa mère décédée il y a peu de temps. Ce jeu, tiré du célèbre film vous emmène de façon drole dans le monde de l'épouvante. Un jeu d'aventure arcade terrifiant. En plus du logiciel, une surprise dans la boite.

VERA CRUZ
Cass. 8413 **240 F** Disq. 8495 **290 F**
Vera s'est suicidée. Sur les lieux de l'incident, vous relevez les indices qui vous permettront de mener à bien votre enquête. L'énigme n'est pas simple mais s'agit-il vraiment d'un suicide ?

LA VILLE INFERNALE
Disq. 8640 **220 F**
Jeu d'aventure graphique. Vous devez vous diriger dans une ville immense, pleine de pièges, avec votre voiture. Le graphisme est en 3D et les effets spéciaux sont très réussis. Il faut avoir le sens de l'orientation.

WARRIOR
Cass. 8406 **135 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez affronter des monstres dans un immense chateau (environ 800 pièces). Avant cela, vous aurez dû choisir vos alliés. Excellent graphisme et animation.

WARRIOR +
Disq. 8529 **149 F**
Jeu d'aventure et d'arcade. Votre but est de retrouver les 12 parchemins disséminés dans un chateau. Mais, si en cours de route, vous perdez la vie, lorsque vous recommencerez le jeu, les parchemins ne seront plus aux mêmes endroits.
Graphisme exceptionnel.

ZORRO
Cass. 8398 **90 F** Disq. 8091 **140 F**
Jeu d'aventure graphique tiré des célèbres épisodes du feuilleton. Vous défendrez les opprimés contre les méchants.

SRAM
Disq. 8474 **195 F**
Vous pénétrez dans le monde étrange de SRAM. Vous avez été sélectionné pour délivrer la famille royale prisonnière du dictateur. Un jeu d'aventure au graphisme exceptionnel.

CARSON CITY
Cass. 0000 Disq. 0000
Après une longue poursuite dans les plaines du Texas, vous arrivez à CARSON CITY où se cachent les 6 bandits qui vous ont volé votre bétail. Un mélange subtil de jeu de réflexion, d'adresse et d'aventure.

MISSION ELEVATOR
Cass. 8905 **119 F**
Une bombe a été cachée dans un grand hotel de 64 étages. Il y a 5 ascenceurs par étage. Vous devez trouver le code de désamorçage en jouant au poker, en faisant un pari ou en vous battant contre des agents secrets.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS.
Vous êtes un sportif et vous devez pratiquer avec adresse un ou plusieurs exercices pour remporter la coupe.

AMSGOLF
Cass. 8540 **99 F** Disq. 8565 **149 F**
Simulation de golf. Amateurs de ce sport fantastique, été comme hiver, pratiquez le golf sans quitter votre micro préféré et essayez d'améliorer toujours votre score. Ce jeu fera, sans aucun doute, la joie des plus difficiles.

BALLE DE MATCH
Cass. 8259 **99 F** Disq. 8683 **149 F**
Jeu de simulation sportive du tennis en 3D. Vous pouvez jouer contre un adversaire ou contre la machine. 3 niveaux de difficulté. Vous pouvez régler la force et la direction de la balle. Très bien fait.

BASEBALL WORLD
Cass. 8632 **99 F**
Si vous aimez les Etats-Unis et le Baseball, vous vous devez de posséder ce logiciel afin de pouvoir participer au championnat américain. Dirigez une équipe qui gagne et remportez le titre.

COURT CENTRAL
Cass. 8297 **99 F** Disq. 8298 **149 F**
Jeux de tennis conformes aux réglementations de la Fédération Internationale de Tennis. Plusieurs niveaux de difficulté, permet de jouer contre un adversaire, contre la machine ou de laisser la machine jouer seule contre un adversaire géré également par la machine.

DECATHLON
Cass. 8203 **95 F**
Un jeu dont tout le monde a parlé. Il vous faudra participer à dix épreuves d'athlétisme afin de vous classer au niveau des meilleurs. A utiliser de préférence le matin, en pleine forme.

FOOT
Cass. 8323 **160 F** Disq. 8324 **200 F**
Jeu de simulation sportive du football. Vous avez deux équipes et tous les joueurs sont paramétrables. Chacun peut avoir sa tactique de jeu qui lui soit propre. Génial pour les fans de ballon rond.

HYPERSPORT
Cass. 8561 **95 F** Disq. 8547 **125 F**
Grace à ce logiciel, participez à six disciplines des jeux olympiques : natation, tir, gymnastique, tir à l'arc, course à pied et haltérophilie. Les inconditionnels du joystick devraient y trouver leur compte.

KNIGHT GAMES
Cass. 0000 **85 F** Disq. 0000 **139 F**
Combattant de l'époque médiévale, vous devrez participer à 8 épreuves différentes afin de prouver votre force. Un jeu très bien fait et varié qui séduira plus d'un amateur du genre.

MATCH DAY
Cass. 8353 **149 F**
Jeu de simulation sportive de foot-ball. Le terrain et les joueurs sont représentés en 3D. On peut jouer soit contre le micro, soit contre un autre joueur. Animation et graphisme fantastique.

SLAPSHOOT
Cass. 8221 **159 F** Disq. 8233 **195 F**
Jeu de simulation de hockey sur glace. Se joue à 2 joueurs ou contre l'ordinateur. ce jeu, très brutal, nécessite cependant de la réflexion et de la stratégie. Graphisme superbe.

SNOOKER
Cass. 8161 **99 F** Disq. 8191 **149 F**
Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont répertoriés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excelle. logiciel. L'un des plus vendus sur AMSTRAD.

SOCCER
Disq. 8577 **195 F**
Une bonne simulation de football. Peut-être un peu moins bon que ses concurrents, il vous fera néanmoins passer de très bons moments.

SUPERTEST
Cass. 8424 **119 F**
Une simulation sportive qui vous permettra de savoir quel est votre sport préféré. Tir, course, cycliste, plongeon, etc... Faible joystick, prépare toi à souffrir.

TENNIS 3D
Cass. 8664 **160 F** Disq. 8564 **200 F**
Logiciel de simulation de tennis. Jouez au tennis avec AMSTRAD. Un logiciel où tout est redéfinissable : nature du terrain, niveau de difficulté et nombre de joueurs. Un tennis 3D digne de ce nom.

WINTER GAMES
Cass. 8084 **90 F** Disq. 8172 **139 F**
Dans un décor somptueux, vous allez participer aux Jeux Olympiques d'Hiver. Essayez de gagner les médailles d'or tant convoitées. Si vous pulvérisez le record du monde, votre nom restera gravé sur la disquette. Un bon jeu pour se rafraichir.

WINTER SPORTS
Cass. 8389 **90 F** Disq. 8705 **139 F**
Pratiquez les sports d'hiver, été comme hiver. Plusieurs disciplines vous sont proposées : saut à ski, slalom, patinage, etc... Une simulation aux graphismes moyens mais néanmoins très réaliste.

WORLD CUP CARNIVAL
Cass. 8108 **119 F** Disq. 8106 **195 F**
Vous allez pouvoir revivre les grands moments de Coupe du Monde à Mexico. Possibilité de jouer de 1 à 8 joueurs. Parviendrez vous à faire gagner la coupe à votre équipe préférée ?

PING PONG
Cass. 8674 **99 F** Disq. 8056 **145 F**
Un simulateur d'un très bon niveau. Tel Jacques Secrétin, affrontez votre terrible AMSTRAD (ou bien jouez à deux) au ping pong. Cinq niveaux de difficultés vous sont proposés. Un jeu très proche de la réalité.

ROOMTEN
Cass. 0000 **119 F** Disq. 0000 **149 F**
Le tennis du futur. ROOMTEN est une simulation de tennis en état d'apesanteur. Il est possible de jouer à deux ou contre le micro. Le graphisme vectoriel en 3D est du plus bel effet.

LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT
Vous vous battez contre un adversaire en respectant les règles et les prises du sport de combat pratiqué.

3D BOXING
Cass. 8254 **120 F** Disq. 8255 **169 F**
Jeux de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, à armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très prenante. Très facile à utiliser par les débutants.

BARRY MAC QUIGAN
Cass. 8365 **119 F** Disq. 8638 **169 F**
Pratiquez le "noble art" avec BARRY MAC QUIGAN. Montez sur le ring et affrontez les différents adversaires jusqu'à l'ultime combat où seule la victoire vous rendra célèbre. Graphisme et animation d'une rare finesse. Certainement le meilleur de sa catégorie.

FIGHTING WARRIOR
Cass. 8322 **85 F**
Jeu d'aventure graphique. Votre fiancée est enterrée vivante dans une pyramide avec tous les dangers que cela comprend. Superbe animation.

FRANK BRUNO'S BOXING
Cass. 8276 **95 F** Disq. 8646 **149 F**
Face à 8 adversaires à l'habileté et à l'expérience grandissantes, jeu de jambes, esquive, uppercuts, tout est là pour rendre ce jeu très réaliste. le premier du genre sur AMSTRAD.

KUNG FU MASTER
Cass. 8168 **95 F** Disq. 8180 **145 F**
Un jeu de karaté d'un graphisme éblouissant. Décidément, les jeux de karaté sont réalisés avec un soins extrème, ce que l'on aimerait bien retrouver dans certains jeux d'arcade que nous ne citerons pas. Nombreux tableaux. Pour les amateurs du genre.

THE WAY OF EXPLODING FIST
Cass. 8223 **95 F**
Si vous voulez devenir un as du karaté, il vous faudra combattre 10 adversaires différents. "La mort ou la victoire" sera ta devise, ô vénéré maitre.

WAY OF THE TIGER
Cass. 8686 **99 F** Disq. 8685 **145 F**
Simulation d'arts martiaux. Dans un décor diogne d'un dessin animé, votre héros devra affronter plusieurs combattants avec des armes différentes (poings, baton, épée,...). Une excellente simulation pour joueur d'excellence...

YIE-AR KUNG FU
Cass. 8407 **89 F** Disq. 8549 **120 F**
Jeu de simulation de karaté. Transcription du célèbre jeu électronique Konami. Graphisme et son superbes. Vous vous battez contre plusieurs adversaires simultanément. Défendez-vous.

ROCK'N WRESTLE
Cass. 0000 **99 F** Disq. 0000 **149 F**
Tel l'ANGE BLANC, le célèbre catcheur, vous allez monter sur le ring pour vous livrer à un combat sans merci. Le graphisme et l'animation font de cette simulation de catch un modèle du genre.

LES JEUX DE SIMULATION ECONOMIQUE
Vous êtes en possession d'une affaire, vous devez faire fructifier vos biens mais les difficultés s'accumulent.

UNE AFFAIRE EN OR
Cass. 8258
Vous voilà le patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des compotes. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. Le graphisme est très bon.

HOLLYWOOD PALACE
Cass. 8044 **149 F** Disq. 8042 **220 F**
Jeu de simulation économique. Il faut ouvrir une salle de cinéma, mais il y a de la concurrence. Ensuite, il faut choisir le nombre de séances, la programmation des films, leur genre, etc... Un bilan annuel est dressé...

LE MILLIONNAIRE
Cass. 8109 **169 F**
Jeu de simulation économique comme MANAGER. Il s'adresse aux PDG en herbe et à ceux qui veulent tester leurs réflexes de décideurs face à diverses situations économiques. Le Millionnaire est un jeu passionnant.

MANAGER
Cass. 8348 **159 F** Disq. 8490 **225 F**
Logiciel de simulation économique. Vous agirez sur l'embauche, la production, le marketing, la publicité, etc... Vous subirez des grèves, des problèmes de fabrication. A vous de prouver que vous êtes un chef d'entreprise responsable et compétent. Logiciel français.

LES JEUX DE SIMULATION de PILOTAGE
Adresse au joystick et réflexion vous permettront de faire atterrir votre avion. Pas facile. A déconseiller aux grands nerveux.

3D GRAND PRIX
Cass. 8488 **99 F** Disq. 8489 **145 F**
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait surement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

3D STUNT RIDER
Cass. 8235 **99 F** Disq. 8613 **149 F**
Arcade simulation. Le monde de la cascade et de la moto n'a pas de secret pour vous ? Alors relevez le défi et jouez les Rémi Julienne sur votre superbe moto. Il vous faudra alors sauter par dessus un nombre toujours croissant d'autobus.

COMBAT LYNX
Cass. 8241 **149 F**
Magnifique simulateur d'hélicoptère établi avec le concours de Westland. Tir au canon, à la mitrailleuse, atterissage, décollage, suivi du relief en 3 dimensions, carte de la bataille. Un modèle du genre.

DAMBUSTER
Cass. 8060 **95 F**
Votre objectif : 3 barrages allemands. Le but est de les détruire à l'aide de votre bombardier Lancaster équipé de missiles spéciaux. Puis retour à la base. Enfin, un véritable simulateur de combat.

DAMSTAR
Cass. 8552 **159 F** Disq. 0000 **225 F**
Hissez la grand voile, avec ce simulateur d'un réalisme à couper le souffle. Même si l'animation est un peu lente, la technique n'en reste pas moins son meilleur atout.

FIGHTER PILOT
Cass. 8053 **85 F** Disq. 8055 **135 F**
Le best-seller des simulateurs de vol. Vous êtes un pilote de F15, le plus fabuleux chasseur américain et vous apprenez à décoller, atterrir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

LOCOMOTION
Cass. 8536 **29 F**
Il vous faudra aider votre locomotive à suivre un parcours bien déterminé. mais pour cela, il faudra poser des rails au bon endroit afin de faire rouler votre loco. Un jeu qui plaira beaucoup aux jeunes enfants.

MISSION DELTA
Cass. 8125 Disq. 8590
Jeu de simulation de pilotage, MISSION DELTA est aussi un jeu d'aventure graphique. Au poste de pilotage de votre puissant intercepteur, vous pénétrez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

MOON BUGGY
Cass. 8127 **139 F**
Jeu d'arcade. Vous pilotez une jeep de l'espace sur la Lune. Beaucoup de failles et un relief accidenté constituent des obstacles. 5 tableaux différents. Un classique du genre.

RALLY II
Cass. 8149 **95 F** Disq. 8571 **195 F**
Logiciel de simulation de course auto. Vous pilotez une voiture dans 10 étapes différentes. Ce logiciel français est entièrement reconfigurable. Vous pouvez recréer votre parcours et le sauvegarder.

SKY FOX
Cass. 8352 **99 F**
Un logiciel qui a été classé meilleur jeu d'action. Aux commandes de votre chasseur dernier modèle, vous allez affronter différents ennemis, en fonction du niveau de difficulté. Ce logiciel d'une qualité exceptionnelle vous fera pénétrer au cœur de l'action.

SOUTHERN BELL
Cass. 8022 **159 F**
Nous revoici à la plus belle époque de la vapeur ! Vous devez assurer la liaison Victoria/Brighton et tenir compte des ordres stipulés par le carnet de bord. Une simulation vraiment très originale.

SPACE SHUTTLE SIMULATEUR
Cass. 8377 **190 F**
Simulateur de pilotage de navette spatiale. Vous allez dans la Lune pour vous saisir d'un satellite. Le pilotage est délicat et il faut étudier sa vitesse et ses angles d'approche.

SPITFIRE 40
Cass. 8414 **149 F** Disq. 8670 **159 F**
1939/1945 comme si vous y étiez ! De l'apprentissage au combat, ce simulateur de vol vous donnera vraiment l'impression de combattre à l'époque héroïque. Possibilité de sauvegarder la partie en cours.

STRIKE HARRIER FORCE
Cass. 8694 **99 F** Disq. 8693 **139 F**
Vous êtes LE pilote de HARRIER que tout le monde attendait. Vous aurez pour mission de détruire des bases ennemies. Mais il vous faudra vous ravitailler en vol et cette manœuvre est des plus délicates. On peut même franchir le mur du son. Fantastique.

TOMAHAWKS
Cass. 8610 **99 F** Disq. 8712 **149 F**
Ce simulateur de vol en hélicopère n'est pas à mettre entre toutes les mains. Le pilotage d'un hélico demande des heures d'entrainement, mais si vous vous sentez l'âme d'un héros, n'hésitez pas et courez chez votre revendeur préféré.

TORNADO LOW LEVEL
Cass. 8393 **99 F** Disq. 8340 **149 F**
A bord de votre super chasseur bombardier, survolez un décor toujours varié à la recherche de vos cibles... Ne volez ni trop haut, ni trop bas, les câbles haute tension sont mortels. Un bon jeu d'arcade très rapide.

TRANSATONE
Cass. 8679 **169 F**
Simulateur très original de bateau à voile. Vous faites une course transatlantique. La traversée est difficile. Vous devez composer avec le vent, les courants, la météo. Plusieurs routes possibles. Se joue jusqu'à cinq joueurs.

TURBO ESPRIT
Cass. 8621 **129 F** Disq. 8194 **179 F**
Un jeu venu d'outre-Manche. Au volant de votre LOTUS ESPRIT, parcourez la ville à la poursuite des trafiquants de drogue et détruisez leurs voitures. Un jeu de réflexes et de réflexion.

RED ARROWS
Cass. 8217 Disq. 8296
Jeu de simulation de pilotage acrobatique. Vous faites partie de la RAF et vous devez exécuter leurs figures acrobatiques. Très dangereux. Pour les as du pilotage seulement.

LES JEUX DE REFLEXION
Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

3D VOICE CHESS
Cass. 8504 **159 F** Disq. 8505 **245 F**
Enfin un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivcter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et en plus, il parle...

AMSTRA DAMES
Cass. 8263 **139 F**
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté, très rapide. Se battre contre l'AMSTRAD est très difficile, il faut être un joueur confirmé pour gagner.

BRIDGE PLAYER 3D
Cass. 8246 **139 F** Disq. 8684 **270 F**
Ce logiciel de bridge utilise le système ACOL et les conventions de Stayman et Blackwood. Rapide et clair, il conviendra parfaitement au joueur en mal de partenaire. Disponible également pour PCW.

CHALLENGER
Cass. 8013 **159 F**
Jeux de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. Idéal pour les forts en maths. L'algorythme est, parait-il, directement issu de l'intelligence artificielle.

COLOSSUS CHESS IV
Cass. 8008 **159 F** Disq. 8010 **245 F**
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD CPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

CYRUS II CHESS
Cass. 8299 **120 F** Disq. 8300 **169 F**
Fabuleux jeu d'échec à 12 niveaux, permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique en perspective ou à plat.

FORCE IV
Cass. 8061 **140 F**
Jeu de réflexion qui se joue avec l'ordinateur. On peut jouer à deux ou sélectionner un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté.

HACKER
Cass. 8630 **129 F** Disq. 8702 **195 F**
Jeu de réflexion. Il est tard, vous avez travaillé sur votre ordinateur et vous faites une faute de frappe. Il apparait "Logon Please" Que devez vous faire alors ?

OTHELLO
Cass. 8543 **159 F** Disq. 8371 **195 F**
Logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

REVERSI CHAMPION
Cass. 8118 **150 F** Disq. 8116 **200 F**
Un jeu très classique que Loriciels nous présente de façon étonnante. Le jeu possède 6 niveaux de difficulté et une bibliothèque de 4000 ouvertures différentes. Possibilité d'utiliser la souris AMX.

LES JEUX DE STRATEGIE ou
WARGAME. Vous êtes le commandant d'une troupe. Vous devez occuper le terrain et faire manœuvrer vos troupes pour obtenir la victoire.

1815
Cass. 8252 **159 F** Disq. 8253 **239 F**
Wargame français très élaboré, fondé sur les campagnes de Napoléon où il fait intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce logiciel est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

BATAILLE D'ANGLETERRE
Cass. 8277 **115 F** Disq. 8589 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

BATAILLE DE MIDWAY
Cass. 8009 **115 F** Disq. 8278 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu...

CONTAMINATION
Cass. 8011 **115 F** Disq. 8050 **195 F**
Quelque part sur la terre, un virus a encore frappé. A vous de le localiser, de trouver l'antidote. Une bonne simulation avec un agréable mélange d'arcade. Sauverez-vous l'humanité ?

ELITE
Cass. 8295 **119 F** Disq. 8220 **185 F**
Aux commandes de votre vaisseau COBRA, participez au fantastique voyage et partez pour l'aventure. Il vous faudra choisir vos armes judicieusement pour mener à bien votre mission. Une bonne simulation doublée d'un bon jeu de stratégie.

EMPIRE
Cass. 8316 **195 F** Disq. 8317 **260 F**
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et de soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

JOHNNY REEB
Cass. 8435
Wargame relatant la guerre entre les nordistes et les sudistes. C'est la bataille autour d'une rivière séparant les deux camps, l'objectif est soit de capturer le drapeau ennemi, soit d'atteindre la position tactique la plus dominante.

POUVOIR
Cass. 8706 **160 F** Disq. 8634 **200 F**
Au cœur de la ville, la manifestation bat son plein ! A vous de jouer le rôle du gendarme ou du manifestant. Un bon jeu de stratégie doublé de phases d'arcade fort sympathiques. Alors, de quelle côté de la barricade êtes-vous ?

RED COATS
Cass. 8151
Wargame se passant durant la guerre d'indépendance. Vous avez l'usage de la cavalerie, de l'artillerie et de l'infanterie. Vous avez 5 plans de bataille différents et vous pouvez créer vos propres scenarii. Les scènes de bataille reprennent des faits d'armes authentiques.

SPECIAL OPERATION
Cass. 8171
Au cours d'une patrouille, les avions alliés ont découvert un centre militaire ennemi. Vous avez 8 jours pour le photographier et ramener des échantillons. Un wargame très varié.

STRATEGY
Cass. 8603 **169 F** Disq. 8687 **220 F**
Un véritable jeu de stratégie. Gérer l'économie en prévision d'une éventuelle attaque ennemie. Vos décisions seront capitales pour protéger vos frontières et éviter toute invasion.

THEATRE EUROPE
Cass. 8631 **115 F** Disq. 8682 **195 F**
Wargame passionnant. C'est la 3e guerre mondiale. Vous êtes le chef de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Le micro est votre adversaire. Vous contrôlez le déroulement et les conséquences du grand conflit par vos décisions stratégiques.

WATERLOO
Cass. 8477 **119 F**
Revivez la très célèbre bataille de Waterloo ! Vous êtes Wellington et devez diriger votre armée vers la victoire. Un bon wargame.

WORLD WAR III
Cass. 8185
LE Wargame de l'AMSTRAD. Déplacez vos troupes, regroupez-les, organisez votre tactique et attaquez l'ennemi. Seuls les meilleurs deviennent fins stratèges !!!

LES JEUX DE ROLE
C'est un jeu où l'on peut redéfinir la force, le caractère et les différentes attitudes des personnages du jeu.

TYRAN
Cass. 8183 **139 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez trouver un objet mystérieux dans un labyrinthe de pièces. Vous guidez 6 personnes. Nombre de pièges vous sont tendus. Parviendrez-vous à les déjouer ?

LES JEUX DE SOCIETE
Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionantes de l'informatique.

CLUEDO
Cass. 8020 **195 F**
Réplique exacte du célèbre jeu de société, ce logiciel très bien adapté vous permettra de revivre pleinement l'ambiance des plus extraordinaires enquêtes policières.

MILLE BORNES
Cass. 8358 **149 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MILLE BORNES. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

MONOPOLIC
Cass. 8362 Disq. 8102
Logiciel du célèbre jeu de société MONOPOLY. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. MONOPOLIC est un jeu familial par excellence.

LE PENDU
Cass. 8680 **99 F**
L'un des plus célèbres jeux d'AMSTRAD. Chacun sait jouer à ce jeu. Il comprend 200 mots de vocabulaire et vous pouvez rajouter les autres. A jouer en famille à partir de 5 ans.

PLAYBOX
Cass. 8328 **160 F**
Jeux de réflexion de 7 genres différents. Mission, hold-up, Chasse au trésor dans la salle des coffres, Poker, Awari, Jack Pot, Mastermind. Très amusant en famille.

POKER
Cass. 8068 **139 F** Disq. 8070 **195 F**
Ce jeu de poker vous offre deux possibilités. Poker vrai ou poker découvert. Essayez de gagner le plus d'argent possible. Plusieurs niveaux de difficulté.

SAMANTHA FOX
Cass. 8556 **90 F** Disq. 8140 **135 F**
Un STRIP-POKER hors du commun. Pour déshabiller SAMANTHA, vous devrez jouer très serré ! Le bluff est votre meilleur atout. Le graphisme représentant SAMANTHA vous coupera la souffle.

SCRABBLE
Cass. 8356 **220 F** Disq. 8357 **329 F**
Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Près de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS
Cass. 8388
Jeu d'aventure tiré du roman de Jules VERNE. Vous êtes Philéas FOGG et vous voilà parti sur les chemins de l'aventure. Personnages insolites, bruitages amusants, cartes coloriées, décors remarquables pour un logiciel qui plaira aussi bien aux parents qu'aux enfants.

TRIVIA
Cass. 8390 **185 F** Disq. 8391 **245 F**
Jeu éducatif de questions/réponses. Se joue de 2 à 4 joueurs. Testez vos connaissances sur les sujets suivants : histoire, géographie, divertissment, sport et loisir, art et littérature, science et nature.

CINE CLAP
Cass. 0000 **135 F** Disq. 0000 **195 F**
Le cinéma vous passionne ? Ce logiciel va vous permettre de tester vos connaissances cinématographiques. Retrouvez les titres, les réalisateurs ou les acteurs principaux. Un logiciel qui utilise les deux faces de la disquette.

COMPILATIONS

CASSETTE "50"
Cass 8903 **139 F**
Un logiciel qui vous offre pas moins de 50 jeux différents. Arcade, société, simulation, etc... A conseiller à tous les amateurs de compilation.

DISK "50"
Disq. 8196 **200 F**
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartes, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

COMPUTER HITS 6
Disq. 8442 **195 F**
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraimeent pour tous les gouts. A ce prix, il n'y a vraiment pas à hésiter.

COMPUTER HITS 10
Cass. 8441 **165 F**
10 jeux d'arcade sur cassette. Des jeux types traditionnels du genre de Punch, Donkey Kong, Chubic Egg, etc... Intéressant pour le prix.

PACK 1955
Disq. 8432 **229 F**
Sur une disquette, deux jeux très connus : The way of the exploding fist (jeu de karaté) et Fighting Warrior (un pasionnant jeu de guerre).

FOUR PACK
Disq. 8644 **195 F**

GOLD HITS
Cass. 8462 **120 F** Disq. 8264 **180 F**
Quatre super jeux réunis dans une compilation pour la plus grande joie de tous : Raid, Beach Head II, Supertest et Alien 8. Pour un prix vraiment bas, c'est une compilation à posséder.

4 JEUX AMSTRAD
Disq. 8311 **220 F**
Ce logiciel regroupe quatre jeux pour AMSTRAD : Force 4, Mission Detector, Stress et Cobra.

THE MILLION I
Cass. 8386 **78 F** Disq. 8387 **118 F**
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

THE MILLION II
Cass. 8018 **120 F** Disq. 8012 **180 F**
Voici la 2e version de They Sold a Million avec à l'affiche Balle de Match, Match Day, Knight Lore et Bruce Lee. Quatre softs sur lesquels il n'y a plus rien à dire.

PACK AMSOFT
Cass. 8126
Une sélection des meilleurs jeux AMSOFT : Amiral Graaf Spee, Fruit Machine, Loopy Laundry, L'Or des Dragons et La Peste Interstellaire. Uniquement sur cassette. C'est pas cher et ça rapporte 6 jeux.

REFLEXION
Disq. 8620 **239 F**
Cette compilation reprend Amstradames et Challenger de Cobra Soft. Si tout le monde connait les jeux de dames, Challenger est un reversi très rapide présentant douze niveaux de difficulté. Il s'agit donc d'une disquette digne de ce nom.

TAKE 5
Disq. 8351
Voici une bonne recette : un doigt de Flight Path 737, un fond de Survivor, deux cuillérées de Moon Buggy, une pincée d'Atlantis mélangé avec House of Usher. Arcade et simulation.

TRIPLE PACK
Disq. 8537 **229 F**
Comme son nom l'indique, ce logiciel vous offre 3 jeux pour le prix d'un seul : Defend or Die, Dopple Ganger ainsi que le Super Sam.

WORKING BACKWARDS
Disq. 8544 **229 F**
Dark Star, Tank Busters et On the Run composent cette compilation. Un mélange de trois jeux différents de bonne qualité.

LES EDUCATIFS

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

ALGEBRE
Cass. 8134 **225 F**
Logiciel éducatif créé par VIFI Nathan qui permettra à tous les élèves de 4e et de 3e d'améliorer leurs connaissances en algèbre. Nombreux problèmes et exemples.

ATTRAPE-MOTS
Cass. 8270 **149 F**
Quelles sont ces lettres qui se baladent à l'écran ? Une indication vous est donnée, alors reconstituez vite le mot. Huit niveaux en fonction de la longueur du mot. Un bon éducatif pour les jeunes enfants.

AUTOMEC
Cass. 8663 **160 F**
Apprenez, grâce à ce logiciel, à mieux connaître votre voiture. Un bon utilitaire qui vous permettra de savoir comment est fait votre véhicule ou pour certains de faire naitre une vocation. Un rapport qualité/prix intéressant.

ANATOMIE
Cass. 8405 **149 F**
Ce logiciel éducatif présenté sous forme de jeu permettra aux jeunes et aux moins jeunes de connaitre le corps humain. Un graphisme fort sympathique et la simplicité d'emploi font de ce logiciel un bon éducatif.

BALLADE OUTRE-RHIN
Cass. 8002 **195 F** Disq. 8052 **295 F**
Logiciel éducatif d'allemand. Sur le thème du célèbre "Alice au pays des merveilles", les élèves de 3e et 4e pourront améliorer leurs connaissances et avoir ainsi le réflexe de la langue allemande.

BALLADE AU PAYS DE BIG BEN
Cass. 8409 **195 F** Disq. 8429 **295 F**
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

ANIMAL, VEGETAL, MINERAL
Cass. 8005
Jeu éducatif qui concerne les petits enfants de 4 à 7 ans. Apprend à reconnaitre les animaux et les plantes principalement en posant des questions. Un des logiciels éducatifs les plus demandés.

CAMELEMATHS
Cass. 8286 **149 F** Disq. 8287 **195 F**
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillons avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions, et les multiplications.

CAMALEMOTS
Cass. 8288 **149 F** Disq. 8289 **195 F**
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

CARA
Cass. 8291 **149 F**
Logiciel éducatif pour apprendre le calcul aux enfants du cours élémentaire à la sixième. 9 niveaux de difficulté en fonction du nombre de calculs, du temps de calcul et d'un nombre de chiffres.

CARTE D'EUROPE
Disq. 8132 **225 F**
Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est surement une référence à retenir. Niveau 1er cycle.

CIRCULATION SANGUINE
Cass. 8240 **169 F**
Du même auteur qu'ANATOMIE et conçu sur le même principe, apprenez en vous amusant les secrets du système sanguin. Un bon jeu éducatif pour améliorer nos connaissances.

CODE DE LA ROUTE
Cass. 8294
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

COURS DE BASIC
Cass. 8014 **145 F**
Il ne s'agit plus d'un initiation mais d'un véritable cours. Ce logiciel aura certainement une place parmi les utilitaires des programmeurs débutants pour qui le basic est encore source d'ennuis.

COURS DE PIANO
Cass. 8667 **145 F** Disq. 8668 **185 F**
Transformez votre ordinateur en professeur de piano ? C'est possible grace à ce logiciel simple à utiliser qui vous permettra de prendre le premier contact avec cet instrument fabuleux.

COURS DE SOLFEGE 1
Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaitre les notes. Premiers pas vers le solfège.

COURS DE SOLFEGE 2
Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**
Cette suite du premier cours vous permettra de connaitre les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maitrisé la première partie.

COURSE A LA BOUSSOLE
Cass. 8105 **99 F**
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

LA CUISINE FRANÇAISE
Cass. 8028 **245 F**
Si les idées vous manquent pour votre diner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recette possibles. Très intéresant pour les célibataires en manque d'idées.

DACTYLOGRAPHIE PITMAN
Cass. 8624 **149 F**
La méthode PITMAN vous apprend la dactylographie. Elle s'adresse aussi bien aux débutants qu'à ceux qui ont besoin d'un peu d'entrainement. La meilleure méthode pour apprendre vite et bien.

EDUCATIF 1 CASSETTE
Cass. 8306 **160 F**
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progession sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

EDUCATIF 1 DISQUETTE
Disq. 8307 **220 F**
Cette disquette comporte 4 programmes éducatifs. Mathématique et orthographe sont à l'honneur : dictées, terminaisons et pluriel des noms, écriture des nombres, etc... Un bon logiciel pour les enfants à partir de 7 ans.

EDUCATIF 2 CASSETTE
Cass. 8308 **160 F**
Ce logiciel doit permettre d'acquérir définitivement les règles relatives au pluriel des noms ainsi que les règles de terminaisons des mots.

EDUCATIF 2 DISQUETTE
Disq. 8309 **220 F**
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin testez vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

EDUCATIF 3 CASSETTE
Cass. 8586 **160 F**
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1°) il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2°) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

EDUCATIF 3 DISQUETTE
Disq. 8607 **220 F**
Un éducatif pour apprendre les tables de multiplication et mieux comprendre la numérotation décimale. Apprendre à lire l'heure et à manipuler une pendule, connaitre plus de 20 règles se rapportant aux débuts des mots. A partir de 7 ans.

EDUCATIF 4 CASSETTE
Cass. 8587 **160 F**
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

EDUCATIF 5 CASSETTE
Cass. 8588 **160 F**
Grace à cet éducatif, les élèves des classes de 4e, 3e et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

EDUCATIF 6 CASSETTE
Cass. 8036 **160 F**
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquérir une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6e et 5e.

EDUCATIF 9 CASSETTE
Cass. 8608 **160 F**
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule.
B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

EDUCATIF 10 CASSETTE
Cass. 8609 **160 F**
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numérotation décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

EQUATIONS 2E DEGRE
Disq. 8098 **225 F**
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

EQUATIONS/INEQUATIONS
Cass. 8080 **195 F**
A partir de la 3e, ce logiciel vous permettra de connaitre et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations. programme d'un très bon niveau.

INITIATION AU BASIC, 1er pas
Cass. 8075 **198 F**
Manuel de basic avec deux cassettes d'autoformation. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le basic. Uniquement sur cassette.

HISTOQUIZZ
Cass. 8336 **169 F**
Logiciel éducatif d'histoire. Testez vos connaissances en famille. Il peut se jouer à 4 joueurs. Vous pouvez également créer vos propres questionnaires sur le cinéma, la géographie ou sur l'histoire. Il suffit de choisir cette option.

KIM
Cass. 8341 **139 F**
Logiciel éducatif pour controler votre mémoire. Il faut : indiquer le nombre de fois où une figure apparait, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

L'ARDOISE MAGIQUE
Cass. 8099
Logiciel éducatif pour les jeunes enfants de 3 à 6 ans. Apprends à dessiner les lettres et les chiffres à l'aide d'un crayon magique, en l'occurence le joystick ou le clavier.

L'HORLOGER 1
Cass. 8101 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

L'HORLOGER 2
Cass. 8103 **99 F**
Suite l'HORLOGER 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

LA FRANCE
Cass. 8325 **149 F** Disq. 8326 **195 F**
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6e, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eaux.

LE GEOGRAPHE
Cass. 8107 **149 F**
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen d'apprendre la géographie du monde. Ce logiciel, fait par AMSOFT, a un rapport qualité/prix imbattable.

LE MONDE
Cass. 8360 **149 F**
Apprends la géographie sur une carte du monde : villes, fleuves, pays. A partir de 8 ans.

LETTRE MAGIQUES
Cass. 8115 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Developpé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaitre. 3 à 6 ans.

MACHINE CODE TUDOR
Cass. 8346
Deux cassettes pour s'initier au langage machine de l'AMSTRAD. 35 leçons avec leurs exercices d'application, un simulateur explicatif. Toutes les instructions du processeur Z80. Un problème : le manuel est en anglais.

MATHS SECOND CYCLE
Disq. 8692 **290 F**
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations 2e degré, courbe Y=F(X), intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

MICRO GEO
Cass. 8354 **149 F** Disq. 8584 **195 F**
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

NOMBRES MAGIQUES
Cass. 8141 **99 F**
Jeu éducatif de chez AMSTRAD. Réservé aux petits (3 à 5 ans), il apprend à compter et à reconnaitre les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

PLANETE BASE
Cass. 8372 **169 F**
Jeu éducatif sur les numérotations de base. Numérus, le héros, ne se nourrit que de fruits rouges mais sur sa planète, il n'y en a pas. Il faut alors aider Peppo, son ami, qui échange d'autres fruits contre les fruits rouges. Pour les élèves de 4e et de 3e.

REVISION MATHS DU BAC
Cass. 8618 **390 F**
Ce logiciel très complet reprend toutes les maths de terminale. Bien fait, il vous posera des questions susceptibles de vous être posées à l'examen. Un regret toutefois, n'existe qu'en cassette.

SQUELETTE
Cass. 8444 **149 F**
Educatif sur les différents composants du squelette. Devrait plaire aux amateurs de sciences naturelles et aux écoliers qui ont le squelette au programme.

UNION PACK
Disq. 8548
Logiciel pour apprendre l'anglais. Beaucoup plus élémentaire que "Voyage au pays de Big Ben", il satisfera les débutants qui n'ont aucune notion d'anglais.

LES COMPOSITEURS MUSICAUX

Ils transforment, d'une part, votre micro en instrument de musique et, d'autre part, permettent de vous initier ou de vous perfectionner à la composition musicale à une ou plusieurs voix.

AMSTRADIVARIUS
Cass. 8403 **145 F** Disq. 8671 **185 F**
Logiciel éducatif. Transformez votre Amstrad en synthetiseur polyphonique à 3 voies. Perf. remarquables si vous voulez le coupler à une chaine hifi.

AMSTRADEUS
Cass. 8550 **390 F** Disq. 8551 **490 F**
Grâce à cet utilitaire de création musicale, faites jouer La Symphonie Fantastique à votre ordinateur préféré. Facile d'emploi, il fera surement de vous le Mozart des temps modernes.

MAESTRO
Disq. 8016 **390 F**
Grâce à MAESTRO, vous allez devenir le Jean-Michel JARRE du CPC. Un logiciel bien fait qui indique de façon permanente la manière d'écrire vos mélodies. Une notice claire en français accompagne le logiciel.

MUSIC COMPOSER
Cass. 8135 **195 F**
Logiciel anglais de musique. Transforme votre micro en synthétiseur. L'un des meilleurs du genre, toutefois, le manuel détaillé en anglais en refroidira plus d'un.

MUSICORE
Cass. 8137 **149 F** Disq. 8583 **195 F**
Logiciel musical. Transforme votre micro en synthétiseur musical à deux voies. Il est possible alors de raccorder votre AMSTRAD à votre chaine hifi et de sauvegarder vos partitions sur cassette ou disquette.

LES LOGICIELS ESOTERIQUES

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

ASTRO
Cass. 8404 Disq. 8501
Utilitaire d'astrologie. Après quelques questions que l'ordinateur vous aura posées, vous connaitrez de façon claire et précise votre thème astral ainsi que son interprétation.

ASTROSCOPE
Cass. 8639 **169 F**
Entrez date, lieu de naissance, heure, etc... et ASTROSCOPE vous donnera en quelques instants votre thème astral. Rapport qualité/prix intéressant pour un logiciel bien fait.

BIORYTHMES
Cass. 8279 **149 F** Disq. 8280 **240 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de bioryhtmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaitre vos courbes à l'avance. Très utile.

CHIROLOGIE
Cass. 8557 **169 F**
Jeu d'étude des lignes de la main. Une fois mesuré vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

ERE DU VERSEAU
Disq. 8228 **240 F**
Ce logiciel très bien documenté établit à partir de coordonnées de naissance un thème astral. Il délivre l'interprétation planète par planète et explique la dominante de la personnalité. Un guide vraiment très précieux

GRAPHOLOGIE
Cass. 8331 **169 F** Disq. 8332 **220 F**
Ce logiciel permet, à partir des caractéristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scripteur. Il a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus de 20 ans. Très instructif.

LOTO
Cass. 8345 **149 F** Disq. 8420 **220 F**
Logiciel pour faire fortune. Reprend les résultats du Loto depuis l'origine, établit ensuite des probabilités. Vous pouvez le réactualiser régulièrement en introduisant les derniers résultats.

LE YI KING
Cass. 8582
Utilitaire astrologique. Le Yi-King est l'oracle chinois. Il répond à vos problèmes familiaux, affectifs, financiers, etc... Il vous conseille sur ce qui est bon ou mauvais pour vous. Très utile pour ceux qui veulent connaitre l'avenir.

LOGICIELS DE GESTION FAMILIALE

Des aides pour tenir la maison, vos comptes bancaires, gérer votre budget, tenir votre répertoire d'adresse.

CARNETS D'ADRESSE
Cass. 8467 **149 F**
Un utilitaire bien pratique pour tous ceux qui n'ont pas envie d'utiliser une gestion de fichiers. Masque de saisie déjà créé et tri paramétable rendent ce soft très facile à utiliser.

AM LETTRES
Cass. 8001
Traitement de texte pour créer vos lettres et documents sur 40 ou 80 colonnes. Simple d'emploi, il permet pratiquement tout.

BANQUE
Cass. 8466 Disq. 8464
Utilitaire de gestion bancaire. Tenez vous-même vos comptes de façon simplifiée. Débit, crédit sur plusieurs types de comptes. Mise à jour et solde sont obtenus de façon claire. Utile à toute la famille.

BUDGET FAMILIAL
Cass. 8465 **149 F** Disq. 8463 **189 F**
Utilitaire destiné à la famille, il vous permettra de tenir un livre des écritures avec vos rentrées et vos sorties d'argent, ainsi qu'un journal de banque. Les écritures sont conservées et peuvent être mensualisées ou annualisées.

GESTION DOMESTIQUE
Cass. 8002 **200 F** Disq. 8699 **245 F**
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaitre à tout moment l'état de son compte.

GESTION DE FICHIERS
Cass. 8069 **190 F** Disq. 8071 **245 F**
Une gestion de fichiers pour CPC. Il est possible grace à ce logiciel de créer 19 rubriques (ou champs) de 50 caractères (ou enregistrements). La capacité du fichier est en fait simplement limitée par la capacité disquette. Très simple d'emploi.

GESTION FAMILIALE
Cass. 8284 **170 F** Disq. 8285 **220 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion familiale et bancaire. Muni d'un tableur performant, il est très rapide d'exécution.

MULTIGESTION
Cass. 8131 **195 F** Disq. 8133 **245 F**
Toute gestion familiale, bancaire, financière. Ce logiciel est intégré à un tableur électronique qui vous donne vos relevés de comptes mensuels ou annuels. Multigestion est le meilleur logiciel de budget familial.

LOGICIELS GRAPHIQUES

Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

DAO
Cass. 8027
Dessin Assisté par Ordinateur. Ce logiciel génère des fonctions graphiques qui vous permettent de dessiner sur votre écran. Vous sauvegardez ensuite les dessins que vous pourrez réintroduire dans vos programmes.

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Ce logiciel de création graphique, réalisé par Digital Research va enfin résoudre vos problèmes de dessin sur PCW. Un programme d'un très haut niveau. Notice en anglais.

GRAPH-X
Disq. 8198 **249 F**
Un logiciel de DAO aux performances exceptionnelles. Il permet de dessiner dans les 3 modes écran et par rapport à d'autres logiciels, un petit plus : il permet de positionner exactement les figures préenregistrées. Notice de 30 pages fournie.

GRAPHTRIC
Cass. 8604 **180 F**
Logiciel utilitaire transformant les équations en courbes correspondantes en 3D. Vous pouvez alors réutiliser ces graphiques en les sauvegardant pour un autre programme.

LORIGRAPH
Cass. 8428 **210 F** Disq. 8594 **340 F**
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

MAGIC PAINTER
Cass. 8347 Disq. 8348
Utilitaire en français de dessin. Il permet des sauvegardes sous une forme ultra compacte. Indispensable pour écrire des jeux d'aventure. Un dernier point : une page écran de 16Ko peut être compactée à moins d'1Ko.

SALUT L'ARTISTE
Cass. 8654 **98 F** Disq. 8655 **195 F**
Super logiciel de dessin en français conçu par AMSTRAD pour le 464, 664 et 6128, très facile à utiliser, effets spectaculaires. Un des plus grands succès d'AMSTRAD.

3D SPACE MOVING
Cass. 8485 **295 F** Disq. 8669 **395 F**
Space Moving vous permettra de créer n'importe quelle représentation graphique tridimensionnelle et de la visualiser sous tous les angles. Un aspect ne vous satisfait pas ? Vous pouvez soit le modifier entièrement, soit changer seulement certains points. Professionnels du travail artistique dans l'espace, ce logiciel n'attend plus que vous.

SUPER PAINT
Disq. 8484 **395 F**
Votre joystick vous permettra de créer n'importe quel dessin allant jusqu'aux limites de votre machine. Vous n'aurez plus rien à envier au Mac Intosh puisque vous serez aidé par des menus déroulants et pourrez notamment grossir certains plans afin de les affiner. Votre résultat pourra soit être conservé sur disquette (et éventuellement reprise) soit être imprimé en format A4.

UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déplombage, etc...

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Cass. 8848 **195 F** Disq. 8850 **295 F**
Connaître l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maîtrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

3D MEGACODE
Cass. 8271 **197 F** Disq. 8272 **240 F**
Logiciel utilitaire qui vous offre 48 fonctions supplémentaires sous basic. Il permet également la création et l'animation graphique en 3D de n'importe quelle figure. Un outil dont on peut difficilement se passer. Langage machine.

AMS ASN
Cass. 8273 **290 F** Disq. 8274 **350 F**
L'éditeur micro assembleur le plus vendu. Il vous permet comme tout assembleur de transformer vos programmes machines en codes objets compréhensibles par l'AMSTRAD.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Les basic AMSTRAD sont des basics interprétés. Or ces langages de très haut niveau sont toujours compilés. C Basic (fourni avec une documentation énorme) est une des versions de ces langages les plus répandus. Ses avantages sont la portabilité, la rapidité d'exécution, la correction globale du programme, la présence de fonctions graphiques.

DAMS
Cass. 8595 **295 F** Disq. 8596 **395 F**
Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

DEVPACK ASSEMBLEUR
Cass. 8035 **295 F**
Programme de chez AMSTRAD, Devpack est un assembleur/désassembleur/moniteur qui vous permettra de programmer en langage machine.

DB COMPILER
Disq. 0000 **790 F**

HI FONT 64
Cass. 8560
Logiciel qui permet de fournir plusieurs polices de caractères supplémentaires pour les imprimantes qui se branchent sur l'AMSTRAD. En effet, la sortie 7 bits de l'AMSTRAD ne permet que 127 caractères différents.

FORTH KUMA
Cass. 8658
Le FORTH, c'est ce langage révolutionnaire que vous pouvez utiliser grâce à ce logiciel. Il comprend un assembleur, un éditeur ainsi que des extensions de langage. Il est fourni avec un manuel anglais.

HISOFT PASCAL
Cass. 8079
Réalisé par AMSOFT, ce langage PASCAL, malheureusement expliqué en anglais et n'existant qu'en cassette, est très puissant et convient idéalement aux programmeurs sur 464

LASER BASIC
Cass. 8545 **295 F**
Utilitaire de programmation idéal pour ceux qui composent des jeux d'arcade ou d'aventure graphique. Nombreuses instructions basiques supplémentaires qui vont jusqu'à la création de sprites. N'existe qu'en cassette.

LOGO FRANÇAIS
Disq. 8344 **220 F**
Logiciel de langage. Accessible aux très jeunes enfants, c'est la traduction en français du DR LOGO de la disquette AMSTRAD.

LOGO KUMA
Cass. 8117
Logiciel éducatif. Ce LOGO est le langage si prisé des enseignants. Vous apprendrez la géométrie de l'exploration grâce à la petite tortue qu'il faudra guider à travers l'écran. Manuel en anglais.

ODD JOB
Disq. 8486 **200 F**
Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditeur, récupérateur, dupliqueur, décodeur. débugger, formateur rapide et permet d'utiliser le drive AMSTRAD.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **790 F**
Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accélérer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

RSX CYCLONE II
Cass. 8633 **130 F**
Utilitaire basic qui apporte de nouvelles commandes et de nombreuses possibilités à votre AMSTRAD : sauvegarde rapide à 7 vitesses différentes, lecteur global d'en-tête, chargement et impression de programme Basic sauvegardés.

SPEEDY WONDER
Cass. 8058 **250 F** Disq. 8054 **295 F**
Le Basic de l'AMSTRAD est peut-être rapide, ça ne vous empêchera pas de gagner encore du temps. Ce logiciel lit tout un programme écrit en Basic et vous le traduit en assembleur. Nul besoin de connaitre l'assembleur avec SPEEDY WONDER.

SPIRIT
Cass. 8648 **150 F**
La reproduction de cassette sur disquette n'est pas toujours facile. SPIRIT permet la copie de tout logiciel sans en-tête. utilisable avec Transmat, vous obtiendrez presque tout ce que vous voudrez. Il est toutefois conseillé de connaitre le code machine.

SUPERCOPY
Cass. 8379 **120 F** Disq. 8666 **220 F**
Logiciel utilitaire de recopie d'écran. Il n'est utilisable qu'avec l'imprimante AMSTRAD DMP1. Le programme de super copy vous permet des recopies intégrales d'écran graphique. Très utile pour la programmation de jeux.

SUPERSONIC
Cass. 8677
Ce logiciel nous vient d'un autre monde : celui de la composition musicale d'ambiance. Vous recherchez un bruit d'ascenseur, une voiture qui démarre... SUPERSONIC est fait pour vous. Son mode de programmation est en outre très simple. Adieu les épouvantables fonctions de basic Amstrad suivies de suites numériques insignifiantes.

SUPER SPRITES
Cass. 8901 **145 F** Disq. 8900 **185 F**
La création de sprites était très compliquée. Cet inconvénient est aujourd'hui surmonté avec SUPER SPRITES. Ceux-ci peuvent être de plusieurs couleurs simultanément et peuvent bien sûr être réutilisés dans n'importe lequel de vos futurs programmes.

TASCOPY
Cass. 8449 **170 F** Disq. 8026 **220 F**
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT
Cass. 8495 **170 F** Disq. 8496 **220 F**
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

TOMCAT
Cass. 8339 **135 F** Disq. 8647 **165 F**
Logiciel de duplication. Pour sauvegarder de cassette à cassette. Programme automatique, très facile à utiliser.

TRANSMAT
Cass. 8443 **150 F** Disq. 8487 **185 F**
Logiciel de décodage. Permet le transfert de cassettes à disquettes. Programmes d'effacement ou de changement de nom.

TURBO DATA BASE TOOL BOX
Disq. 8657 **741 F**
Encore un logiciel de Borland qui vient se greffer sur le TURBO PASCAL. Il s'agit cette fois d'une gestion de base de donnée du type D Base ou Pocket Base. Très facile d'utilisation pour ceux qui connaissent le PASCAL.

TURBO PASCAL 3D
Disq. 8081
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

TURBO PASCAL+ GRAPH 3D
Disq. 8476 **941 F**
Le Turbo Pascal est la version la plus répandue de ce langage dans le monde entier. Avec cette nouvelle version, vous pouvez outre les traitements habituels, exploiter toutes les capacités graphiques de votre micro sans rien perdre ni en rapidité, ni en capacité allant des formes géométriques courantes jusqu'au figures complexes.

TURBO GRAPHIC TOOL BOOK
Disq. 0000 **800 F**
Complement rapidement nécessaire au Turbo Pascal, ce logiciel est un ensemble d'outils divers de programmation, exploitable dans n'importe quel programme que vous créerez, en vous évitant de perdre de nombreuses heures dans les développements. L'accès direct vous effraie par sa complexité, les tris vous inquiètent par leurs lenteurs de procédures, la difficulté de transposition sur un autre ordinateur vous irrite... TOOLBOOK est l'outil qui rendra vos nuits paisibles.

TURBO TUDOR
Disq. 8400 **475 F**
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 20 pages en français comme pour Turbo Pascal.

U'DOS
Disq. 8392 **380 F**
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indexés, ce qui autorise l'accès direct. D'où économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

UTILITAIRE DISC
Disq. 8394
Disquette utilitaire. vous permet d'accéder au cœur de la disquette. Lecture pistes et secteurs. Très utile en cas de destruction d'un élément de fichier pour récupérer les données.

ZEDIS II
Cass. 8236 **130 F** Disq. 8234 **165 F**
ZEDIS II est un assembleur et un programme d'édition de code machine accessible à tout utilisateur branché. La connaissance des adresse ROM est toujours d'une grande utilité dans les bidouillages. Ce logiciel très puissant vous dévoilera la totalité des secrets intimes de votre cher ordinateur et ira même jusqu'à vous en proposer l'impression

ZEN
Cass. 8397 **248 F**
Logiciel utilitaire. Assembleur/désassembleur, moniteur. incluant un jeu complet de commandes d'édition. Outil indispensable pour les programmeurs, vous pourrez débugger ou utiliser des étiquettes de longueur indéterminée.

LOGICIELS d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Pour ceux qui souhaitent utiliser leur AMSTRAD dans leur métier. Consultez-nous si vous souhaitez une application verticale telle que, par exemple, la gestion d'un cabinet dentaire, pour laquelle il existe des programmes spécifiques. Nous vous présentons ici les applications horizontales telles que la compta ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

AIDE A LA COMPTA
Disq. 8481 **690 F**
Ce logiciel permet la tenue de journaux mensuels de caisse et de banque, ainsi qu'un échéancier qui peut être utilisé en tant que plan de trésorerie, compte d'exploitation, compte de résultat, etc... Très utile.

AMCOMPTA
Disq. 8622 **750 F**
Ce logiciel, sur disquette, permet à tous de tenir sa comptabilité (professionnel ou particulier). Il offre entre autre 5 codes de trésorerie, 50 postes comptables et permet environ 200 écritures/mois.

AMSWORD
Cass. 8275 **290 F** Disq. 8656 **390 F**
Le traitement de texte français d'AMSOFT. D'un usage facile, cependant très complet, il devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

CALCUMAT
Disq. 8675 **450 F**
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

COMPTA GENERALE
Disq. 8611 **1690 F**
Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

CP GRAPH
Cass. 8023 **195 F**
Logiciel graphique qui fait suite à Multigestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles, les données chiffrées. Très rapide et très bien conçu.

DBASE II
Disq. 8450 **790 F**
Avec le succès incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énormes. D BASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

DATAMAT
Disq. 8304 **450 F**
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

DEVIS
Disq. 8629 **1190 F**
L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière. Outre la conception rapide et irréprochable du devis, ce logiciel vous permettra de gérer efficacement les situations de travaux.

DR GRAPH
Disq. 8696 **790 F**
DR GRAPH est un logiciel de représentation graphique, capable d'extraire ses données dans MULTIPLAN. Il est toujours appréciable de pouvoir représenter les données chiffrées sous forme de courbes, de lignes, d'histogrammes divers ou de camemberts. Les manipulations sont aisées puisqu'il suffit d'entrer les valeurs (éventuellement accompagnées de commentaires) puis de choisir ce que l'on souhaite à partir de menus explicites. Ce logiciel est accompagné d'une épaisse documentation dorénavant en français.

AMSCALC
Cass. 8037 **148 F**
Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, les impressions et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

FACT STOCK CORE
Disq. 8320 **240 F**
Petite facturation intégrée à une gestion de stock. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre en-tête à partir des articles du fichier par le programme Stock. Idéal pour les artisans.

FACT STOCK LOGICYS
Disq. 8480 **1690 F**
Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

GESTION D'ENTREPRISE
Cass. 8597 **195 F** Disq. 8329 **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, vente, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

INTEGRE I
Disq. 8460 **490 F**
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique, de gestion de ...thèque et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

LA CORBEILLE
Disq. 8714
Les personnes investisant en bourse sont de plus en plus nombreuses. Mais la bourse n'est pas pour autant devenue un phénomène simple. Avec ce logiciel, vous saurez déterminer ce qui, parmi les SICAV, emprunts d'état, valeurs,... vaut la peine que nous nous y intéressions de plus près. Vous saurez gérer votre portefeuille boursier comme un habitué.

MASTERFILE
Cass. 8688 **198 F** Disq. 8096 **290 F**
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

MASTERCLAC SEMAPHORE
Disq. 8470 **290 F**
Entièrement écrit en langage machine, ce tableur a une capacité de 7000 cases et jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante. Il peut mémoriser jusqu'à 99 formules de 75 caractères.

MICROSCRIPT
Cass. 8431 **241 F**
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux veticaux ou horizontaux. MICROSCRIPT, un bon logiciel pour les rapports financiers.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Tableur mondialement célébré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

POCKET BASE
Disq. 8122 **700 F**
Ce logiciel de la société Micropro est une gestion de base de données. Ses arguments : vitesse, précision et facilité. Vous refusez de plonger dans un langage informatique, ce logiciel vous est destiné. Des menus très clairs vous indiqueront progressivement tout ce que vous devrez faire pour saisir à tout moment des fichiers volumineux. De plus, ce logiciel est compatible avec toute la gamme Pocket.

POCKET CALC
Disq. 8124 **450 F**
Ce logiciel compatible avec toute la gamme Pocket fonctionne sur le CPC 6128 et sur les PCW. Il permet, grâce à des menus explicites, de réaliser des feuilles de 618 cellules au plus, destinées à n'importe quel usage puisque les fonctions s'étendent jusqu'aux logarythmes et fonctions exponentielles. De nombreuses autres possibilités font de ce logiciel un produit à connaitre.

POLY FICHIERS
Cass. 8038 **195 F** Disq. 8040 **245 F**
Qui n'a pas besoin d'un fichier ? Ce logiciel puissant (puisque ses capacités sont celles de la machine) est extrêmement simple d'utilisation. Quelques minutes vous suffiront pour le maitriser. En outre, vous pourrez imprimer vos documents sur n'importe quelle imprimante et quelque soit leur format d'origine puisque tous les paramètres ne dépendent que de vos besoins.

TASWORD + MAILMERGE
Disk. 8472 **340 F**
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TASWORD
Disq. 8448 **290 F**
N'importe qui peut utiliser ce traitement de texte sans crainte. Vous tapez votre texte (pouvant aller jusqu'à près de 30 pages) sans vous soucier des coupures des mots puisque vous aurez préalablement désigné le format désiré (en appuyant tout simplement sur des touches indiquées par menus). Vous serez entièrement pris en main et n'aurez qu'à suivre le menu général. Un excellent logiciel pour 464 et 664.

TEXTOMAT
Disq. 8385 **450 F**
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR
Disq. 8651 **890 F**
Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaiterez.

LOGICIELS DE CALCUL

Aide aux mathématiques pour étudiants ou scientifiques.

AMXCALC
Cass. 8455 **190 F** Disq. 8456 **290 F**
C'est une nouvelle approche du tableur sur ordinateur qui vous permettra de résoudre vos problèmes de gestion ou de vous initier à un outil très utile en informatique. Simple et agréable d'emploi.

AMX FONCTION
Cass. 8454 **190 F** Disq. 8459 **290 F**
AMX FONCTION est un outil mathématique qui permet de tracer des courbes planes et des surfaces. Le système des menus interactifs rend son utilisation et la manipulation très aisées.

AMX GRAPH STAT
Cass. 8457 **190 F** Disq. 8458 **290 F**
Ce logiciel utilitaire permet à partir d'un certain nombre de données, le tracé de courbes, histogrammes ou camemberts. Très utile pour ceux qui utilisent un tableur.

LOGICIELS POUR PCW

LES JEUX

De nombreux jeux commencent à être édités sur PCW. Ce sont souvent des adaptations de jeux CPC. Toutefois, l'absence de joystick n'arrange pas les choses.

3D CLOCK CHESS
Disq. 8676 **220 F**
Jeu d'échecs pour PCW en 3 dimensions. 3 horloges sont visibles à l'écran. Nombre illimité de niveaux de difficulté. Demandez-nous une démonstration en magasin.

AMSTRAMDAMES
Disq. 8290 **199 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de réflexion.

BLOCUS
Disq. 8681 **270 F**
Jeu de stratégie sur PCW. Bloquez votre adversaire en un minimum de coups en déplaçant vos pions comme le cavalier aux échecs. Un jeu rapide et bien fait.

BRIDGE PLAYER 3D
Disq. 8089 **220 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

BATMAN
Disq. 8382 **189 F**
Identique à CPC. Voir Jeux d'Aventure.

COLOSSUS CHESS IV
Disq. 8174 **245 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

FORCE IV
MISSION DETECTOR
Disq. 8152 **199 F**
Compilation de deux jeux CPC. Voir Jeux d'Aventure.

GRAPHOLOGIE + BIORYTHMES
Disq. 8076 **199 F**
Identique à CPC. Voir Esotérisme.

UTILITAIRES de PROGRAMMATION

GENECAR
Disq. 8170 **199 F**
Le PCW n'est pas un ordinateur conçu pour le graphisme à cause des lacunes injustifiées que présente son Basic. La sérieuse maison COBRA SOFT a sorti, avant tout le monde, un logiciel destiné à redéfinir les caractères à votre guise et à pouvoir les utiliser à volonté dans vos propres logiciels.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

UTILITAIRES d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Le grand domaine du PCW qui est en train de se constituer une très importante bibliothèque de professionnels de qualité. La raison première ? Les prix ultra compétitifs de la machine et des logiciels.

ACT 1
Disq. 8701 **805 F**
Logiciel de création de fiches. Ce logiciel permet la création de n'importe quel fichiers avec en-tête de fiche de 10 zones dont 6 paramétrables. Il permet également l'écriture de lignes de renseignements qui peuvent être liées à un agenda. Très simple d'utilisation.

ALIENOR
Disq. 8110 **1050 F**
La comptabilité ALIENOR, compatible avec le logiciel de Facturation/Stock du même éditeur (Logicys) permet la tenue professionnelle de toute véritable comptabilité. Ce logiciel a pour but d'établir les journaux, extraits de compte, balances, compte d'exploitation et le grand livre à partir des saisies illimitées d'écritures comptables. De présentation très soignée et parfaitement clair (menus à l'écran) ce logiciel vous donnera une totale satisfaction.

COMPTA GENERALE BILAN
Disq. 8192 **1175 F**
Pratiquement illimité, ce logiciel vous permet de traiter votre comptabilité de façon simple. Une documentation très complète est fournie. De plus, ce logiciel vous permettra lorsque vous le désirerez d'éditer votre bilan.

D BASE II
Disq. 8450 **790 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DEVIS
Disq. 8150 **1280 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DR GRAPH
Disq. 8696 **649 F**
Identique à CPC. Voir Applications Professionnelles.

DAMOCLES FACTURATION STOCK
Disq. 8232 **1690 F**
La Facturation/Stock de LOGICYS adaptée au PCW. Avec ce logiciel,les PMI-PME peuvent gérer leur stock et facturer. La capacité est variable. Toutefois, un 8512 à 2 disquettes est bien préférable que le 8256 pour l'utilisation de ce logiciel professionnel du niveau de ceux que l'on trouve sur les PC.

FICHIER SMART
Disq. 8469 **680 F**
Environ 2000 fiches. Le SMART est très facile d'utilisation. Sélection multi-critères, rapidité d'exécution, il n'a pas la puissance d'un D BASE II mais devrait satisfaire ceux qui débutent.

GESTION DOMESTIQUE LOGYS
Disq. 8699 **245 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Disq. 8700 **260 F**
Petite gestion de fichiers. Pour une utilisation familiale du PCW. Inutilisable en professionnel.

LIVRE DE BANQUE
Disq. 8468 **680 F**
Ce logiciel, édité par une société dynamique permet de créer quatre comptes bancaires simultanément, conservant tous les renseignements utiles (dates, libellés, dates d'échéances, etc...). La création d'un fichier est d'une simplicité déconcertante et sans rapport avec la qualité du logiciel (procédure par menus).

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

POCKET BASE 8256
Disq. 8122 **700 F**
Identique à CPC. Voir Application professionnelle.

POCKET CALC 8256
Disq. 8124 **450 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

QUICK MAILING
Disq. 8166 **790 F**
La solution d'avenir et pour cause : ce logiciel destiné aux PCW affiche des capacités à en faire palir plus d'un. Permettant la création d'un fichier clientèle très important (plus de 1500 clients sur une disquette), la finalité première de ce logiciel est de faciliter incontestablement le publipostage (mailing) par des menus simples. Vous pouvez notamment éditer par client autant d'étiquettes que vous le souhaitez et en imprimant seulement ce que vous désirez. Sa base de travail ? N'importe quel document créé sur Locoscript.

WORDSTAR
Disq. 8652 **890 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

UTILITAIRES DE DESSIN

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Identique à CPC. Voir Logiciels Graphiques.

LOGICIELS POUR PC 1512

LES LOGICIELS BUDGET POUR LE PC 1512

	PRIX HT	PRIX TTC
WORDSTAR 1512 le logiciel de TTX le plus utilisé	750F	889F
SUPERCALC III un tableur graphique performant	750F	889F
REFLEX La base de données analytique de Borland	835F	990F
SIDEKICK l'utilitaire de bureau le plus vendu dans le monde	330F	391F
COMPTABILITE SAARI une des meilleures comptas pour PC	1980F	2348F
FACTURATION STOCK FASSI idéale pour les PME-PMI	1980F	2348F
PAYE GIPSI une paie très complète jusqu'à 500 personnes	1980F	2348F
FRAMEWORK PREMIOR un intégré qui a déjà fait ses preuves sur d'autres PC	990F	1174F
D BASE II PC un produit qui a contribué au développement de la micro (gestion de fichiers)	990F	1174F
COMPTA LPC une bonne comptabilité de base	950F	1126F
GESTION LPC un ensemble complet comprenant la comptabilité analytique, la facturation et le stock	4200F	4981F
GEM WRITE traitement de texte puissant et rapide	990F	1174F
GEM DRAW programme graphique haute qualité révolutionnaire	990F	1174F
GEM WORD CHART pour organiser la présentation de vos idées	990F	1174F
GEM GRAPH permet de réaliser graphiques, histogrammes à partir de données	990F	1174F
GEM DIARY un agenda + un calendrier + un réveil + un index	990F	1174F
GEM FONT EDITOR modifiez les polices de caractères de GEM	990F	1174F
GEM DRAW BUSINESS LIBRARY une bibliothèque de 46 cadres pour Word Chart	429F	508F
GEM PROGRAMMERS TOOL KIT développeurs, entrez dans le monde de GEM	1990F	2360F
GEM FONTS AND DRIVERS PACK le logiciel de recopie d'écran GEM pour imprimantes	429F	508F

LOGICIELS BORLAND

TURBOPASCAL célèbre version de Pascal par Mr Kahn	995F	1180F
TURBO TUTOR autoformation au Turbopascal	295F	349F
TURBOGAME WORKS outil de programmation pour Turbopascal	595F	705F
TURBO DATABASE TOOLBOX gestion de base de données sous Pascal	595F	705F
TURBO GRAPHIX TOOLBOX création graphique avec Turbopascal	595F	705F
TURBO EDITOR TOOLBOX générateur d'édition pour Turbo Pascal	595F	705F
TURBO JUMBO PACK pack comprenant TP-Tutor-Editor-Toolbox-Graphix	2495F	2959F
TURBO PROLOG version Turbo du langage Prolog	995F	1180F
TURBO LIGHTNING puissant dictionnaire en anglais	995F	1180F
REFLEX WORKSHOP 22 exemples d'applications pour Reflex	695F	824F
REFLEX L'ANALYSTE + REFLEX WORKSHOP	1995F	2366F

LES LOGICIELS CLASSIQUES ET CELEBRES POUR LE PC 1512

LOTUS I, II, III tableur graphique, base de données	4100F	4862F
SYMPHONY tableur, graphique, base de données, traitement de texte, communications	5700F	6760F
D BASE III version française de la célèbre base de données	7950F	9428F
FRAMEWORK II le célèbre logiciel intégré d'Ashtontate	7950F	9428F
EASY traitement de texte de micropro ultra simple	1695F	2000F
MULTIPLAN II version 65 fois plus puissante du célèbre tableur	2790F	3308F
WORD VERSION 2.0 dernière version de ce performant traitement de texte	3990F	4732F
MULTIPLAN II + SOURIS nouvelle version de Multiplan avec sa souris	4390F	5206F

	PRIX HT	PRIX TTC
CHART célèbre logiciel graphique de Microsoft	2990F	3546F
BASOR base de données de Talor	2970F	3523F
LASER PLUS le meilleur programme de Desktop Publishing	4850F	5752F
JENNIFER génère des applications complètes sous D Base III	4950F	5870F
DB REPORT WRITER générateur de rapports pour fichiers D Base III	1450F	1719F
CLICK ART PERSONAL PUBLISHER transforme votre PC en atelier de photocompo	1900F	2250F
SUPER PROJECT superbe gestion de projet en couleurs, compatible avec Supercalc 3	4500F	5337F
TEXTOR le célèbre traitement de texte français	3950F	4684F
OPEN ACCESS II Logiciel intégré professionnel	7900F	9368F
OPEN ACCESS II + LANGAGE DE PROGRAMMATION	9400F	11148F
SUPERCALC 3 version II nouvelle version du tableur intégré	3950F	4684F
SUPER PROJECT PLUS gestion de projets compatible avec Supercalc 3	6900F	8183F
WORD PERFECT version 4.1 traitement de texte haut de gamme	5600F	6641F
EPISTOLE PC traitement de texte complet entièrement français	4400F	5218F
EDILIST gestion de fichiers d'adresse pour Wordstar 2000	695F	824F
WORDSTAR 2000 célèbre traitement de texte de Micropro	5850F	6838F
VERSION BASE PC logiciel français de gestion de bases de données	4950F	5870F
Q ET A logiciel de gestion de données utilisant l'intelligence artificielle	2585F	3065F
INTELLIGENT BACKUP logiciel de sauvegarde disk dur sur disquette	1500F	1779F
THE INSTRUCTOR II apprenez à utiliser votre clavier	490F	581F
PROFESSEUR DOS les commandes du DOS démystifiées	590F	699F
TUTORIAL SET professeur DOS et The Instructor II regroupés	950F	1126F
TYPING INSTRUCTOR cours d'apprentissage à la dactylographie	490F	581F
JAVELIN tableur intégré très puissant - Le produit de l'année aux USA	6950F	8242F
PARADOX base de données utilisant l'intelligence artificielle	7147F	8476F
NORTON UTILITIES V:3.1 la trousse de secours de votre PC	1206F	1430F
R: BASE 5000 base de données très puissante	2990F	3546F
CROSSTALK le standard des logiciels de communication	2281F	2705F
SIDEWAYS pour imprimer les tableaux à l'italienne	678F	804F
PFS FILE + REPORT le plus simple des gestionnaires de fichiers	2051F	2432F

LES LOGICIELS DE JEUX POUR PC

	PRIX TTC
CYRUS II CHESS 12 niveaux de jeux - échecs en 3-D	199F
SUMMER GAMES II participez aux Jeux Olympiques	199F
WINTERGAMES le grand classique des jeux de simulation	199F
ALEX HIGGINS SNOOKER le billard américain	199F
MEAN 18 GOLF jouez au golf en 3-D	199F
PITSTOP II course de voitures	199F
ONE ON ONE jeu d'arcade	349F
PINBALL CONSTRUCTION SET jeu de flipper	349F

	PRIX TTC
SEVEN CITIES OF GOLD jeu d'aventures	499F
ARCHON jeu de réflexion	359F
JEU DE MOTS compilation d'un jeu de **pendu** + Anagramme + Le Mot le plus long	195F
MANAGER jeu de simulation économique	395F
HACKER II jeu d'aventures	250F
JET simulateur de pilotage	580F
ROGUE jeu d'aventures	264F
TEMPLE OF ASHAI jeu d'aventures	363F
TRANSYLVANIA jeu d'aventures	245F

LIBRAIRIE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 1
C'estle livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...)
Code 8828 **149 F**

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464
Micro Application N° 2
Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.
Code 8826 **129 F**

LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS
Micro Application N° 3
Ce livre es* une instruction complete et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, algorythmes complexes). Principaux thèmes abordés : les bases de la programmation, bit, octet, ASCII, instructions du basic, organigrammes, les fenêtres, programmes sur basic plus poussés, le programme et menus. Comprenant de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.
Code 8818 **149 F**

AMSTRAD, OUVRE TOI
Micro Application N° 4
Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments nécessaires pour developper vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.
Code 8827 **99 F**

JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER
Micro Application N° 5
Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sur, des programmes tout prêts à être tapés.
Code 8824 **129 F**

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 6
Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, controleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.
Code 8823 **249 F**

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 7
Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programmeur assembleur moniteur et désassembleur.
Code 8822 **129 F**

GRAPHISME ET SON DU CPC
Micro Application N°8
L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utilitaires. Contenu : bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et chaines, représentation multicouleurs, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, miniorgue, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.
Code 8820 **129 F**

PEEKS ET POKES DU CPC
Micro Application N° 9
Comment exploiter à fond son CPC à partir du basic ? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres call... Vous saurez aussi comment protéger la mémoire, calculer en binaire.. et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du basic au puissant langage machine.
Code 8821 **99 F**

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC
Micro Application N° 10
Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 6128. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMDOS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 6128.
Code 8835 **149 F**

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES Amstrad CPC
Micro Application N° 11
Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmateur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.
Code 8709 **199 F**

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD
Micro Application N° 12
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maitrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).
Code 8751 **149 F**

DES IDEES POUR LE CPC
Micro Application N° 13
Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)
Code 8832 **129 F**

LIBRAIRIE AMSTRAD

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128 — Micro Application Nº 14
Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique
Code 8791 **149 F**

L'ASSEMBLEUR de L'AMSTRAD — PSI
L'assembleur de l'AMSTRAD s'adresse à vous, possesseurs de CPC 464 et 664, qui avez une bonne pratique du basic et souhaitez programmer votre CPC en langage machine. Vous vous initierez aux principes de l'assembleur du Z80, puis vous utiliserez son jeu d'instruction. De nombreux exemples et exercices sont fournis pour vous aider à programmer aussi facilement en code machine qu'en basic.
Code 8713 **105 F**

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128 — PSI
Débutants en informatique ou nouvel acheteur d'un CPC, ce livre propose de vous initier au basic AMSTRAD et d'apprendre à programmer votre micro afin d'utiliser au mieux ses possibilités graphiques et sonores. De nombreux exercices vous aideront à assimiler les mots clés du basic AMSTRAD, les messages d'erreur, etc...
Code 8725 **115 F**

LES EXERCICES BASIC POUR AMSTRAD — PSI - 1er volume
Quoi de mieux qu'un exercice pour se graver en mémoire les multiples instructions et commandes basic AMSTRAD ? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En première partie : énoncé du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie, solution du problème, variables utilisées, commentaires.
Code 8849 **130 F**

BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128 — PSI 2e volume
Programmes et fichiers, cet ouvrage vous propose de mettre en pratique tout ce que vous savez du basic des CPC grace à des programmes graphiques qui vous feront apprécier la qualité de la haute résolution, des programmes de gestion de fichiers qui vous permettront de réaliser par exemple l'édition d'étiquettes, des jeux qui vous étonneront, des programmes éducatifs.
Code 8851 **95 F**

BASIC Plus, 80 ROUTINES pour AMSTRAD — PSI
Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic Amstrad, découvrir Basic Plus.
Code 8825 **100 F**

102 PROGRAMMES pour AMSTRAD — PSI
Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.
Code 8805 **120 F**

AMSTRAD EN FAMILLE — PSI
40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogoie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, le bricolage... Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.
Code 8779 **120 F**

SUPER JEUX AMSTRAD — PSI
50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les motos lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans le "le Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiercé", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.
Code 8847 **120 F**

CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128 — PSI
1er volume - Système de base
Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Clefs pour l'Amstrad" est un mémento qui, par son système spirale s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un recueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc.
Code 8845 **140 F**

LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664 — PSI
TOME 1.- Ce livre dévoile au lecteur la face cachée de son ordinateur: étude complète des circuits internes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VAR PTR génératrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le traçage de rectangles et de cercles, de coloriage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.
Code 8719 **120 F**

AMSTRAD JEUX D'ACTION — SYBEX
Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action : Tank, Trace, DCA, Blitz, Squash, Alphabet, Numerix, Atterrissage, Parachute, Exocet, Micropède, Robot, Ramasse-Miettes, Slalom, Chasse au Canard, Poursuites, Casse-Briques, Crabes
Code 8830 **49 F**

AMSTRAD 1ers PROGRAMMES — SYBEX
Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleurs, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en Basic. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quel que soit votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.
Code 8846 **108 F**

AMSTRAD 56 PROGRAMMES — SYBEX
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, seuil de rentabilité. Immobilier : bilan d'une hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement accéléré. Analyse de données : moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Education : entraînement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.
Code 8844 **78 F**

AMSTRAD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE BIORYTHMES — SYBEX
4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation, dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre est également un ouvrage d'initiation pour ceux qui ne connaissent pas ces sciences humaines.
Code 8743 **98 F**

AMSTRAD, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR — SYBEX
Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du micro-processeur Z80 sont décrites, accompagnées d'exemples de sous-programmes.
Code 8736 **108 F**

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME — SYBEX
L'Amstrad possède des qualités graphiques étonnantes et offre de nombreuses instructions permettant de réaliser des applications très performantes. Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique. Les programmes fonctionnent sur les 3 CPC.
Code 8841 **108 F**

L'AMSTRAD EXPLORÉ — SYBEX
Le Basic de l'Amstrad est très puissant. On approfondira dans cet ouvrage les rudiments de programmation dans la 1re partie. Dans la 2e partie, on étudiera la langage machine et son interfaçage avec le Basic. L'Assembleur ZEN fera aussi l'objet de 3 chapitres. De nombreux exemples de programmes viennent illustrer chaque sujet.
Code 8843 **98 F**

AMSTRAD CP/M 2,2 — SYBEX
Le CP/M est le système d'exploitation le plus répandu des micro professionnels. Ce livre décrit la version disponible sur 464,664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien établie. Elle concerne : l'éditeur ED, l'assembleur ASM, le programme de mise au point DDT. Un chapitre est consacré au programme de gestion des périphériques PIP. Toutes les commandes sont présentées par ordre alphabétique et décrites en détail avec la liste de leurs paramètres.
Code 8857 **128 F**

GUIDE DU CP/M — SYBEX
Cet ouvrage est un texte de référence. Il ne s'adresse pas qu'au possesseur d'Amstrad. Sur 300 pages, il propose aux débutants une méthode d'apprentissage simple du CP/M. Clair, concis, facile à lire, ce guide deviendra l'outil de référence de tout utilisateur du CP/M.
Code8834 **148 F**

READY POUR LE BASIC
CASSETTE VIDEO VHS + MANUEL D'UTILISATION
Cet ouvrage fourni avec une cassette vidéo est un cours audiovisuel sur la micro et le Basic en particulier. Vous apprendrez l'usage des différentes commandes Basic et comment créer vos propres programmes. Le caractère éducatif et original de cet ouvrage s'adresse avant tout aux débutants.
295 F

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128 — Micro Application Nº 15
Pour ceux qui viennent d'acquérir un CPC 6128 et qui ont une notice en anglais. En effet, certains magasins ayant acquis leurs machines ailleurs que chez AMSTRAD FRANCE ont reçu des notices en anglais. Ce livre peut servir de mode d'emploi.
Code 8836 **99 F**

TECHNIQUES ET PROGRAMMATION DE JEUX — SYBEX
Cet ouvrage contient des programmations de jeux accompagnées d'une analyse pédagogique. De quoi comprendre, en s'amusant, la réalisation des jeux sur ordinateurs AMSTRAD.
Code 8718 **98 F**

PROGRAMMES POUR AMSTRAD — Cedic Nathan
Jouez, travaillez, programmez sur AMSTRAD. Réalisez vous même un synthétiseur musical ou un générateur de courbes et de graphiques. Chaque listing est accompagné de commentaires détaillés pour modifier ou améliorer vos programme.
Code 8722 **89 F**

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR — Micro Application
Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant à la programmation.
Disq. Code 8850 **295 F**
Cassette Code 8848 **195 F**

AMSTRAD AVEC PLAISIR — Livre de Poche
Pour apprendre à écrire des programmes et à progresser avec aisance sur votre AMSTRAD CPC 464 vers des réalisations plus subtiles
Code 8729 **59 F**

TOUR DE L'AMSTRAD — Cedic Nathan
Faites le tour de l'AMSTRAD pour en savoir plus sur les possibilités graphiques et sonores de son basic. Aventurez-vous dans le langage machine pour mieux profiter des capacités de votre AMSTRAD
Code 8859 **80 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128 — Micro Application Nº 17
Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, programme de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui venlent en tirer le maximum.
Code 8745 **129 F**

LA BIBLE DU 6128 — Micro Application Nº 16
Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels. C'est ce que vous offre la Bible, outil indispensable pour tous ceux qui veulent faire des analyses du système d'exploitation, du processeur, des routines, etc... Tirez le maximum de votre machine.
Code 8811 **199 F**

PROGRAMMES ET APPLICATIONS EDUCATIFS SUR CPC — Micro Application Nº 19
Un recueil complet de programmes et d'applications éducatifs prêts à fonctionner sur CPC : mathématiques, chimie, économie, hist./géo. Ce livre est particulièrement destiné aux lycéens.
Code 8710 **179 F**

LE GRAND LIVRE DU BASIC — Micro-Application
Il vous permettra d'exploiter à fond le basic théorique et pratique. Vous y trouverez les bases de la programmation puis les domaines professionnels.
Code 8734 **149 F**
avec disquette d'accompagnement **249 F**

BIEN DEBUTER SUR VOTRE PCW — Micro Application
AMSTRAD 8256 et 8512. Apprenez à l'utiliser. Découvrez peu à peu le traitement de texte "Locoscript", l'utilisation du CP/M puis la programmation sous Basic Mallard. Exploitez au mieux les capacités du PCW.
Code 8868 **129 F**

GRAPHISME EN 3 DIMENSIONS — SYBEX
Représenter des polyédres, des surfaces, vois des objets plus complexes en trois dimensions sur votre écran. Les listings sont accompagnés de nombreuses figures et organigrammes. Vous parviendrez à promener votre écran comme une caméra dans un labyrinthe diabolique.
Code 8837 **148 F**

LOCOSCRIPT — SYBEX
Ce livre est une introduction au traitement de texte LOCOSCRIPT de PCW. Par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide pour une meilleure utilisation de ses fonctions.
Code 8861 **98 F**

LANGAGE C, STRUCTURE, APPLICATION — SYBEX
Le but de cet ouvrage est d'aider le débutant à découvrir les caractéristiques originales de ce langage qui s'avère être un outil rapide et puissant.
Code 8720 **148 F**

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR — SYBEX
Un ouvrage destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine. Il présente des méthodes de programmation en Assembleur Z80 accompagnées de nombreux exemples, de programmes et d'applications.
Code 8717 **148 F**

MISE AU POINT DES PROGRAMMES BASIC — SYBEX
Mise au point des programmes basic et recherche des erreurs. Ce livre étudie la manière dont sont stockés les programmes basic et ses variables, associés dans la mémoire de votre Amstrad.
Code 8862 **98 F**

ROUTINES EN ASSEMBLEUR — SYBEX
Routines en assembleur pour AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Leur description est accompagnée d'une étude détaillée des principes de mise en œuvre de sous-programmes en assembleur.
Code 8721 **98 F**

ASTROCALC — SYBEX
A partir de ce livre, établissez vous-même vos calculs, vos comparaisons de thèmes astrologiques grâce à des programmes en basic.
Code 8833 **148 F**

CREER DE NOUVELLES INSTRUCTIONS — SYBEX
Cet ouvrage contient de nombreux exemples de programmes : Intégration d'un programme machine, dessin d'un quadrilatère, défilement d'une ligne, dessin d'un cercle, tri de données alphanumériques ainsi qu'une bibliothèque d'utilitaires.
Code 8799 **128 F**

GAGNEZ AUX COURSES — SYBEX
Ce livre vous explique comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course de manière rationnelle et rapide. Les appréciations personnelles, les pronostics, les statistiques et les fichiers de chevaux.
Code 871193 **128**

GUIDE DU BASIC ET DE L'AMDOS — SYBEX
Ce guide est un dictionnaire complet du basic AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée, commentée par des exemples de programme.
Code 8793 **128 F**

MULTIPLAN POUR L'ENTREPRISE — SYBEX
Apprenez l'utilisation de MULTIPLAN avec une série d'exercice, un guide de référence, toutes les commandes MULTIPLAN et quinze exemples d'utilisations dans les divers domaines de la gestion. Ce livre divisé en trois parties facilité une meilleure utilisation du logiciel.
Code 8728 **158 F**

D BASE II INTRODUCTION — SYBEX
Introduction à D BASE II permet aux lecteurs mêmes débutants, d'aborder la programmation et toutes les fonctions dans la création d'une base de données.
Code 8732 **188 F**

D BASE II APPLICATIONS — SYBEX
Ce livre permettra à tous les possesseurs de D BASE II de mieux exploiter leurs logiciels. Tous les aspects de son utilisation sont abordés de façon concrète à l'aide d'exemples.
Code 8731 **158 F**

WORDSTAR APPLICATIONS — SYBEX
Tirer le meilleur parti de ce traitement de texte. Avec ce livre, de nombreuses applications de façon très détaillée vous permettent de progresser sans effort.
Code 8730 **158 F**

CPM PLUS 6128/8256 — PSI
Ce livre vous apprend à vous servir de l'éditeur, à copier, protéger ou lister un fichier, formater ou dupliquer sur disque. Une aide précieuse pour profiter à fond du CP/M.
Code 8838 **100 F**

SUPER GENERATEUR DE CARACTERES — PSI
Un recueil de graphiques très variés, personnages, animaux, objets divers et éléments de jeux d'aventure pour que tout utilisateur AMSTRAD puisse aussi illustrer ou animer ses programmes.
Code 8739 **140 F**

PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD — PSI
Apprenez à maitriser la photographie sur un AMSTRAD à travers de nombreux programmes basic pour régler vos flashes, calculer le temps de pose. Un ouvrage intéressant pour tous les passionnés de la photo.
Code 8759 **150 F**

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR — PSI
Pour concevoir et améliorer le graphisme en assembleur, vous apprendrez à le maitriser grce à de nombreux programmes commentés dans ce livre.
Code 8715 **145 F**

TURBO PASCAL — PSI
Le TURBO PASCAL est l'une des versions les plus répandues et d'une rapidité exceptionnelle. Un ouvrage très complet avec de nombreux conseils de programmation pour tout utilisateur de ce langage.
Code 8858 **135 F**

3 ETAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE — PSI
Ce livre vous dévoile l'intelligence artificielle de façon simple et pratique grâce à des exemples et 27 programmes basic. Utilisez toutes les ressources de votre AMSTRAD.
Code 8866 **160 F**

AMSTRAD A L'ECOLE — PSI
21 programmes en basic, pratiques pour aborder ou réviser les matières principales des classes primaires : éveil, calcul, français, jeux éducatifs. De l'âge de cinq ans à douze ans.
Code 8724 **120 F**

AMSTRAD EN MUSIQUE — PSI
Ce livre vous aide à réaliser vos séquences musicales en vous appuyant sur des instructions basic que possède l'AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128.
Code 8864 **165 F**

BASIC AMSTRAD — Méthode pratique
TOME 1 - Vous, débutant, qui souhaitez poussez votre AMSTRAD à son meilleur niveau, découvrez ce livre. Grâce à de nombreux exemples sur toutes les bases : gestion des interruption en basic, programmes de graphisme, etc..., il vous fera dévouvrir la rapidité exceptionnelle d'exécution de l'AMSTRAD.
Code 8839 **105 F**

CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR CPC — PSI
Les programmes de dessin et d'animation sont écrits en basic et en assembleur Z80. Pour toute personne désireuse de développer ses connaissances techniques et leur sens créatif.
Code 8716 **110 F**

CLEFS POUR D BASE II ET III — PSI
Un ouvrage idéal destiné aux cadres d'entreprise qui souhaitent utiliser efficacement D BASE II et D BASE III. Entre autres : exemples d'application, propositions de programmes de tris, traitement d'erreurs, liste des fonctions et commandes de D BASE. Permet une meilleure utilisation de ce logiciel.
Code 8726 **285 F**

CLEFS POUR AMSTRAD TOME 2, Système Disque — PSI
Ce deuxième mémento se concentre plus particulièrement sur le système disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés. Le deuxième partie est consacrée aux possesseurs de PCW 8256.
Code 8840 **155 F**

PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD — PSI
Cet ouvrage s'adresse aux lecteurs qui veulent étudier en détail la gamme complète des périphériques de vos CPC, à utiliser les disques en accès séquenciel et en accès direct, ceci vous permettra de maitriser la manipulation de fichiers dans vos applications.
Code 8707 **120 F**

LE GRAND LIVRE DU PCW
Pour utiliser au mieux le LOCOSCRIPT, le CP/M et le Basic MALLARD. Il vous permettra d'écrire des routines d'édition, un générateur de masque de saisie, des routines de tri et une gestion de fichiers.
Code 0000 **179 F**

AMSTRAD MAGAZINE
REVUE — Code 8842 **19 F**

AMSTRAD USER
REVUE — Code 8860 **25 F**

CPC UTILISATEUR
REVUE — Code 8816 **18 F**

LIBRAIRIE PC 1512

EDITIONS PSI

- Dictionnaire du Basic IBM ..... 195 F
- Techniques de Basic sur IBM/PC ..... 180 F
- Disquette "Techniques de Basic sur IBM/PC" ..... 215 F
- Gestion de données et fichiers sur IBM/PC et compatibles ..... 170 F
- Au cœur de l'IBM/PC ..... 120 F
- Disquette "Gestion de données et fichiers sur IBM/PC" ..... 215 F
- Assembleur 8088 de l'IBM/PC ..... 250 F
- Assembleur 8088 et BIOS de l'IBM/PC ..... 175 F
- Multiplan version 2 par l'exemple pour PC ..... 150 F
- 50 modèles Multiplan, gérer sur IBM/PC ..... 130 F
- Exploitation d'enquêtes sur IBM/PC ..... 120 F
- Introduction à l'analyse financière sur Multiplan pour PC ..... 110 F
- Comptabilité sur IBM/PC et compatibles (+ disquette) ..... 385 F
- Turbo Pascal sur IBM/PC ..... 165 F
- Le relationnel sur IBM/PC ..... 150 F
- Clefs pour Word 2 pour PC et compatibles ..... 200 F
- PC, Modems et Serveurs ..... 210 F
- Télécommunications sur IBM/PC ..... 140 F
- Basic et ses fichiers Tome 1 ..... 110 F
- Basic et ses fichiers Tome 2 ..... 105 F
- Clefs pour D Base et III ..... 285 F
- Clefs pour Lotus I, II, III ..... 130 F
- Clefs pour MS-DOS versions 2 et 3 ..... 190 F
- Clefs pour Multiplan, version 2.0 ..... 105 F
- Clefs pour Open Access ..... 280 F
- Clefs pour Textor ..... 185 F
- Clefs pour Word II sur PC ..... 200 F
- D-Base III en 12 commandes ..... 95 F
- Ecrire en D-Base II et III ..... 195 F
- Introduction à l'informatique de gestion par Turbo Pascal ..... 200 F
- Le langage de recherche de D-Base III ..... 95 F
- Le livre de Framework ..... 150 F
- Le livre de Lotus I, II, III, version II ..... 195 F
- Le livre de MS/PC-Dos ..... 130 F
- MS-DOS pas à pas, versions 2 et 3 ..... 135 F
- Plus loin avec D-Base III ..... 95 F
- Clefs pour PC et compatibles ..... 195 F
- Programmer en D-Base III et III+ ..... 185 F
- Super Jeux PC et compatibles ..... 120 F

EDITIONS SYBEX

- Programmation en assembleur du 8086/8088 ..... 198 F
- Programmation du 8086/8088 ..... 198 F
- Guide de MS(DOS ..... 198 F
- Introduction à Lotus I, II, III ..... 148 F
- Lotus I, II, III Programmation des macro-commandes ..... 198 F
- Lotus I, II ,III pour l'entreprise ..... 178 F
- Multiplan pour l'entreprise ..... 148 F
- Visicalc pour l'entreprise ..... 148 F
- Visicalc Applications ..... 148 F
- Introduction à D-Base II ..... 178 F
- Introduction à D-Base III ..... 198 F
- Applications D-Base II ..... 148 F
- Graphiques sur IBM/PC ..... 148 F
- IBM/PC - Guide de l'utilisateur ..... 78 F
- IBM/PC - 66 programmes Basic ..... 78 F

GENERAL — 10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS — Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Hi Fi

Chaîne hifi Midi Pioneer S1100

Un rapport qualité/prix exceptionnel

PRIX GENERAL 3995F

A crédit : 695F au comptant
+18 mensualités de **219,50F**
Coût total du crédit avec assurance : **650F**
TEG 18,27 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

S-1100

PL-X33Z (BK) : platine tourne-disque - commande sur face avant - profil bas - cellule type MM. (PC-295T).
F-X33ZL (BK) : syntoniseur - stéréo PO/GO/FM.
DC-X33Z (BK) : platine à cassette-amplificateur - grande puissance 45W (musicaux DIN) - platine à inversion automatique - mécanisme à tête pivotante correcteur graphique à 5 bandes - 5 fonctions - effet sonore stéréo large/surround.
S-202X : enceintes acoustiques - double voie - haut-parleur de grave 16 cm - peu encombrant.

Chaîne hifi Midi Pioneer S4400

La qualité du désign est à l'égal de la sonorité

PRIX GENERAL 5295F

A crédit : 1295F au comptant
+18 mensualitéq de **266,90F**
Coût total du crédit avec assurance : **804,20F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

S-4400

PL-X33Z (BK) : platine tourne-disque - commande sur face avant - profil bas - cellule type MM. (PC-295T).
F-X55ZL (BK) : syntoniseur numérique à synthèse de fréquence à quartz PO/GO/FM. avec 8+8 présélections.
DC-X55Z (BK) : platine à cassette-amplificateur - grande puissance 70W (musicaux DIN) - double platine à cassette avec inversion automatique - enchaînement de la lecture par relais - mécanisme à tête pivotante X 2 - correcteur graphique à 5 bandes - 5 fonctions - effet sonore stéréo large/surround.
S-202X : enceintes acoustiques - double voie - haut-parleur de grave 16 cm - enceintes -plates.

Chaîne hifi rack Pioneer TOUCAN



Le premier prix pour une excellente chaîne rack signée Pioneer

PRIX GENERAL 5395F

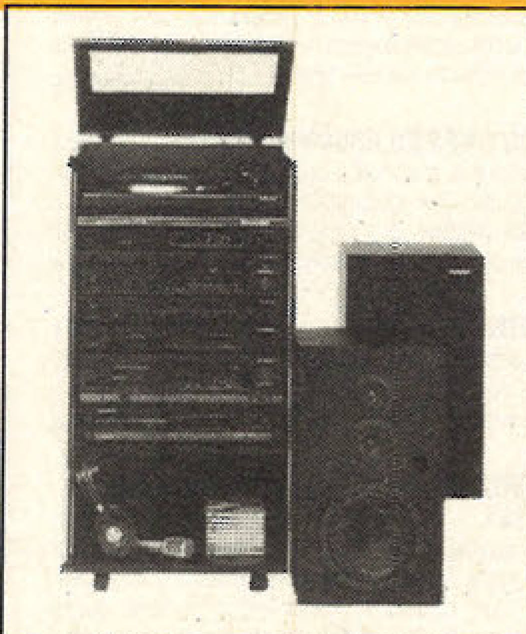
A crédit : 1395F au comptant
+18 mensualité de **266,90F**
Coût total du crédit avec assurance : **804,20F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 casque laser

TOUCAN P

DC-555Z (BK) : platine à cassette - amplificateur grande puissance 70W (musicaux DIN) - double platine à cassette avec inversion automatique - enchaînement de la lecture par relais - mécanisme à tête pivotante X 2 - correcteur graphique à 5 bandes - 5 fonctions - effet sonore stéréo large/surround.
TX-555ZL (BK) : syntoniseur numérique à synthèse fréquence à quartz PO/GO/FM avec 8 + 8 présélections
PL-333Z (BK) : platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - plateau 30 cm - commande sur face avant - profil bas - cellule type MM.
CS-570 (BK) : Enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 20 cm - Système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône 20 cm, HP médium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.

Chaîne hifi Rack Pioneer COURLIS

Une chaîne équilibrée où tous les éléments se marient harmonieusement



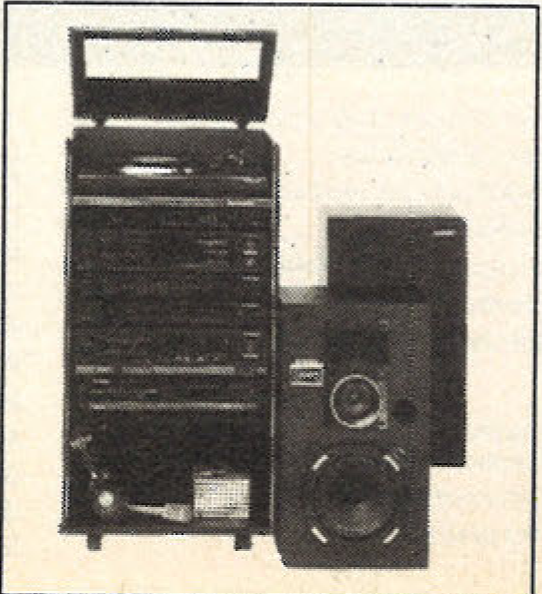
PRIX GENERAL 5987F

A crédit : 1487F au comptant
+24 mensualités de de **236,50F**
Coût total du crédit avec assurance : **1176,00F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

COURLIS

SA-570 (BK) : amplificateur intégré, 40W/canal (DIN) - copie de bandes - correction physiologique - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu - indicateurs de signaux d'entrée (LED).
TX-970L (BK) : syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélection de 8 stations en FM et de 8 stations en AM - sélecteur auto/mono pour la FM - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.
CT-670 (BK) : platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B - repérage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/de la lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurement.
PL-470 (BK) : platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - servomoteur CC avec rotor suspendu stabilisé - bras de lecture droit - cellule MM enfichable (PC-295T)
CS-570 (BK) : enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 20 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 20 cm, HP médium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.

Chaîne hifi Rack Pioneer SYBERNE



SYBERNE P

Son esthétique n'a d'égale que sa qualité musicale exceptionnelle

PRIX GENERAL 6995F

A crédit : 1995F au comptant
+24 mensualités de **263,90F**
Coût total du crédit avec assurance : **1333,60F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

SYBERNE P

SA-770 (BK) : Non switching AMP™ Amplificateur intégré, 62W/canal (DIN) - circuits Non-Switching℠, type II - copie de bande - correction physiologique (loudness) - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu.
TX-970 (BK) : Syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélections de 8 stations en FM et de 8 stations en AM - sélecteur auto/mono pour la FM - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.
CT-770 (BK) : Platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B/C - repérage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/de la lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurement.
PL-470 (BK) : Platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - servomoteur CC avec rotor suspendu stabilisé - bras de lecture droit - cellule MM enfichable (PC-295T).
CS-770 (BK) : Enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 20 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 20 cm, HP médium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.

Chaîne Midi Pioneer S6600

Pour mobiliser la puissance et le raffinement

PRIX GENERAL 7395F

A crédit : 1395F au comptant
–30 mensualités de **266,90F**
Coût total du crédit avec assurance : **804,20F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

S-6600

PL-X303 (BK) : platine automatique avec entraînement a courroie - plateau 30cm - commande sur face avant - profil bas - cellule (PC-295T).
F-X303ZL (BK) : syntoniseur numérique à synthèse de fréquence à quartz - 12 présélections totalement libres - accord automatique.
DC-X303Z (BK) : Grande puissance - 45W musicaux DIN - amplificateur avec platine à cassette - 5 fonctions d'entrée (radio, tourne-disque, cassette, disque compact, vidéo/auxiliaire) - commande électrique du volume et de la balance - sortie pour casque - effet sonore (stéréo large/stéréo simulée) - minuterie - double platine à inversion automatique (enregistrement et lecture) - 12 morceaux programmables en copie et lecture - 3 modes de lecture enchaînés par relais - mécanisme à tête pivotante - enregistrement avec synchronisation du départ du lecteur de compact disc - enregistrement à vitesse rapide - Dolby B et C - repérage de musique - insertion automatique de plages de silence - compteur numérique - indicateur de niveau d'enregistrement - sélecteur automatique de type de bande.
S-202X (BK) : enceinte acoustique plate double voie - woofer 16cm - nouveau diffuseur.

Chaîne hifi Rack Pioneer MILAN

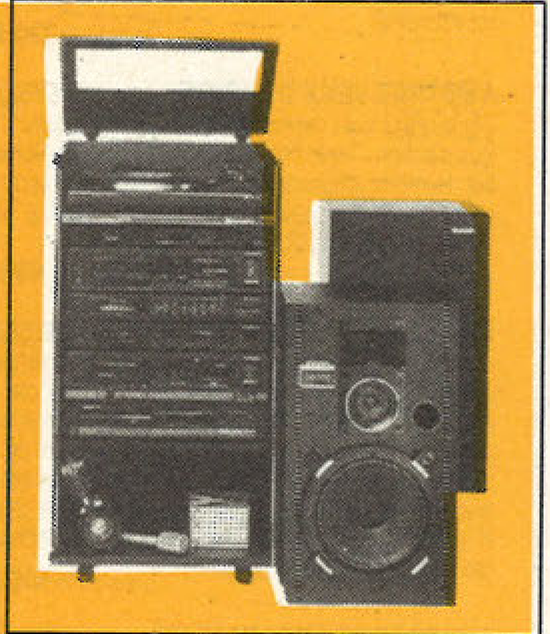
Sans doute le plus vendu des racks Pioneer

PRIX GENERAL 7495F

A crédit : 1495F au comptant
+24 mensualité de **316,60F**
Coût total du crédit avec assurance : **2004F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

MILAN P

SA-970 (BK) : Non switching AMP™ Amplificateur intégré, 87W/canal (DIN) - circuits Non-Switching+™, type II - copie de bande - correction physiologique (loudness) - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu.
TX-970L (BK) : syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélection de 8 stations en FM et de 8 stations en AM - sélecteur auto/mono pour la FM - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.
CT-670 (BK) : Platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B* - repérage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/de la lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurement.
PL-470 (BK) : platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - servomoteur CC avec rotor suspendu stabilisé - bras de lecture droit - cellule MM enfichable (PC-295T).
CS-970 (BK) : enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 25 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 25 cm, HP medium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique. Circuit de protection pou le médium.



Chaîne hifi Mini Pioneer CX-W700CD

La grande musique, partout dans la maison

PRIX GENERAL 7595F

A crédit : 1595F au comptant
+30 mensualités de **266,80F**
Coût total cu crédit avec assurance : **2004F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

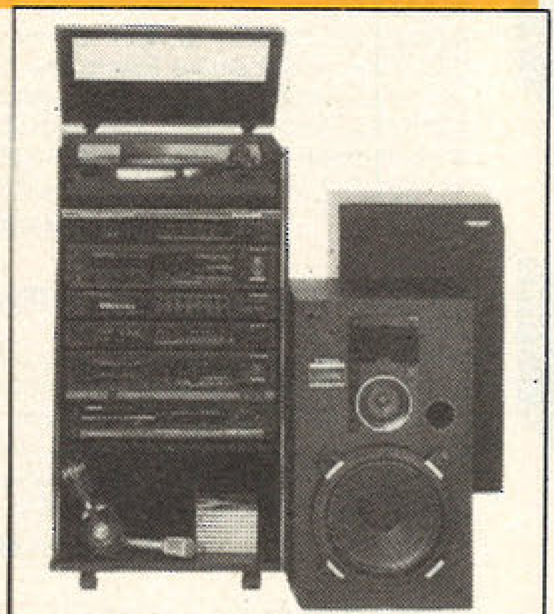


Prévu pour le son numérique et de "format compact", le CX-W700CD vous offre le plaisir de la musique partout chez vous. C'est un appareil léger et compact que vous pourrez facilement transporter d'une pièce à l'autre : sur la table de la cuisine, sur votre table de nuit ou même sur votre bureau. Et on n'a pas lésiné sur les performances : 15,5 watts de puissance musicale DIN. Platine à cassette à double mécanisme logique avec inversion automatique fonctionnant sous pression très légère. Enregistrement à double vitesse et enchaînement de la lecture avec relais, correcteur graphique à 4 bandes, mélange d'un micro, enceintes acoustique double voie séparées, et même un lecteur de disque compact. Le PD-C7 (BK), lecteur compact de disque compact, est incorporé. Vous pouvez choisir une plage rien qu'en effleurant une touche. Le détecteur automatique de musique (AMS) vous permet de revenir au début du morceau que vous écoutez ou du suivant, le tout automatiquement. Un affichage à cristaux liquides vous indique exactement l'endroit d'écoute du disque. Enfin, pour rendre l'appareil encore plus agréable, vous pouvez détacher le PD-C7 (BK) de l'appareil principal et profiter du plaisir du son numérique, avec l'écoute au casque à l'extérieur, grâce au OR-C300 en option.

Chaîne hifi Rack Pioneer TETRAS

La plus belle chaîne rack de la gamme pioneer

SA-970 (BK) : Non switching AMP™ Amplificateur intégré, 87W/canal (DIN) - circuits Non-Switching℠, type II - copie de bande - correction physiologique (loudness) - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu.
TX-1070 L(BK) : syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélection de 16 stations quelconques FM/AM - recherche automatique ou manuelle des stations - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.
CT-970 (BK) : platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B/C - repérage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/de la lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurement.
PL-770 (BK) : platine tourne-disque à retour automatique et entraînement direct - Circuit de régulation à logique intégrée (PLL par quartz, servomoteur CC sans noyau avec rotor suspendu et à effet Hall - bras de lecture PG™ droit, en polymère au graphite à équilibrage direct DR1 - cellule MM enfichage (PC-295T).
CS-970 (BK) : enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 25 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 25 cm, HP médium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.



TETRAS

PRIX GENERAL 8995F

A crédit : 1995F au comptant
+30 mensualité de **311,40F**
Coût total du crédit avec assurance : **2342F**
TEG : 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

LES CASQUES PIONEER

"LES PRIX GENERAL"

SE-L22 — 259F
Type ouvert, léger, divers coloris : rouge, bleu ou blanc. 30 Ohms. Réponse en fréquence 16-22.000 Hz. Cordon de 2m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 16 g.

SE-2 — 269F
Type ouvert. Impédence 150 Ohms. Réponse en fréquence 20-20.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard. Poids (cordon non compris) 208 g.

SE-30D (BK) — 299F
Type ouvert, léger. Impédence 40 Ohms. Réponse en fréquence 10-25.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 73g.

SE-450 — 353F
Type fermé, réglage sur cordon, finition rouge. Impédence 22 Ohms. Réponse en fréquence 20-20.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard. Poids (cordon non compris) 280 g.

SE-L66 — 366F
Type ouvert léger. Pliable en 4 parties. Impédence 30 Ohms. Réponse en fréquence 16-22.000 Hz. Cordon de 2m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 16 g.

SE-50D (BK) — 439F
Type dynamique fermé. Impédence 32 Ohms. Réponse en fréquence 3-50.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 90 g.

SE-90D (BK) — 757F
Type dynamique fermé. Impédence 32 Ohms. Réponse en fréquence 3-50.000 Hz. Cordon de 3m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 135 g.

GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Téléviseurs

TELEVISEURS COULEUR

" l'image carrée "



SHARP 5405F

54 cm SECAM à télécommande infra-rouge 23 fonctions

Téléviseur couleur de 54 cm avec tube image plat et carré. Ce téléviseur comprend un système de syntonisation électronique à circuits intégrés à 16 canaux, compatible avec le réseau câblé, une priser Péritel, un affichage numérique à l'écran, un interrupteur auto-retard et une télécommande à infra-rouge à 23 fonctions.

4990F

PORTABLE 36 cm SHARP C-1411 à télécommande

Téléviseur couleur 36 cm avec télécommande à infra-rouge à 23 fonctions - Affichage numérique à l'écran - système de syntonisation électronique à circuits intégrés à 16 canaux

FD 1411 (SECAM)
version FD (noir)
version FS (arg.)

3395F



PORTABLE SHARP

C-1410 SECAM 36 cm
version FD (noir)
version FS (arg.)

2795F



PAL / SECAM

C-1410 FD (noir)
C-1410 FS (argenté)

3490F

PORTABLE PANASONIC à télécommande encastrable

Tube "Quintrix"
Télécommande à infrarouge 16 touches
12 chaînes programmables
Indicateur de chaîne par LED
Antenne dipôle détachable

PANASONIC
TC-431 FR

3360F



DEPARTEMENT SONOS

ETP SYSTEMS

MIXERS



MPX 8010 "NEW"
11 entrées. Vu-mètre. DSJ. Egaliseur (2X5).
Electro start. Chambre d'écho. **2360F**

MPX 7700 "NEW"
Idem MPX 8010 mais sans écho
(extension écho par module enfichable) **1760F**

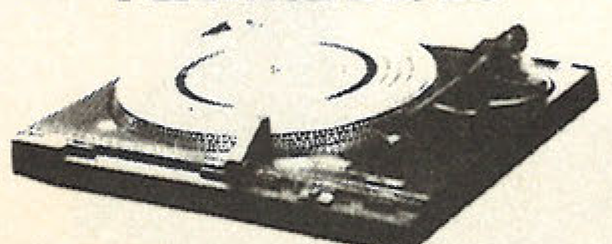
MPX 6020 "NEW"
Idem à MPX 7700 mais sans égaliseur.
(Extension écho par module enfichable) **1350F**

MPX 4005 "NEW"
8 entrées. Vu-mètre. Monitoring.
Sortie enregistrement **485F**

ES 3M
Module électrique électrostat pour
MPX 8010 et MPX 7700 .... **430F**

ECM 10
Module électronique extension écho
pour MPX 6020 et MPX 7700 .... **690F**

PLATINE DISCO



DISCO 6000. SÉRIE PROFESSIONNELLE
Démarrage instantané. Stroboscope. Eclairage du plateau.
Entraînement direct. Régulation à quartz. Plateau lourd.
Pleurage et scintillement 0,055 % (WRMS).
Livrée avec cellule **2980F**

CHAMBRE D'ÉCHO

ECH 15
Chambre d'écho analogique, digitale pour sono et Hifi **750F**

ECH 19
Chambre d'écho analogique, digitale
présentation rack 19" **1390F**

WATTMÈTRE

Wattmètre 100/200 W stéréo .... **195 F**

AMPLIS de PUISSANCE

SÉRIE PROFESSIONNELLE. Présentation rack 19". Protection électronique stable. Double vu-mètre. Alimentation 220 V entrée 1 V. Finition alu-noir.

MPA 100 V
2 X 100 W **2150F**

MPA 150 V
2 X 150 W. Double alimentation **2790F**

MPA 200 V
2 X 200 W. Double alimentation **3690F**

MPA 300 V
2 X 300 W. Double alimentation **4150F**

MPA 450 V
2 X 450 W. Double alimentation **5450F**

ÉGALISEURS

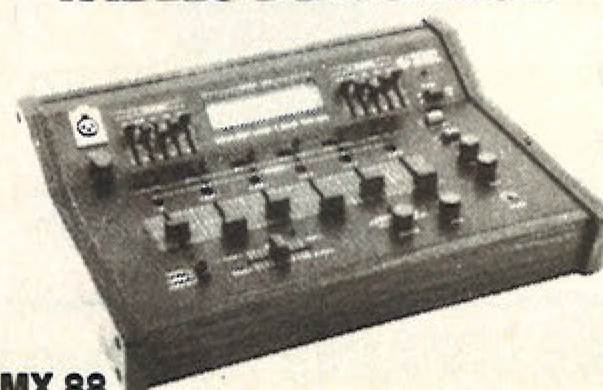
EQ 150L
Égaliseur 2 X 10 fréquences. Boutons lumineux, niveau de sortie réglable G et D séparés.
Entrée phono directe **790F**

EQ 500LS
ÉGALISEUR 2 X 10 fréquences.
Boutons lumineux. Niveau de sortie réglable
présentation rack 19"
SPECTRUM ACOUSTIQUE **1040F**

EQ 1024LS
Égaliseur 2 X 12 fréquences. SPECTRUM ACOUSTIQUE
Boutons lumineux. Niveau de sortie réglable.
Présentation rack 19" **1460F**

MONACOR

TABLES DE MIXAGE



MMX 88
24 entrées mono commutables en 8 micros, 8 phonos, 8 lignes (ou CD). Echo réverbération incorporée. Sortie master. Réglage panoramique. Monitoring par voies et sur général.
2 sorties stéréo. **2590F**

TDM 1000
Mixer 7 entrées. Vu-mètre. DSJ équaliser
(2 X 5 fréquences). Chambre d'écho **1970F**

MMX 26
TABLE DE MIXAGE POUR 6 MICROS
Réglages graves et aigus séparés. **790F**

AMPLIS de PUISSANCE

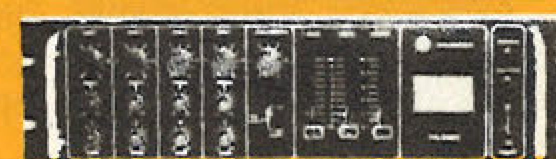
- Sensibilité d'entrée : 775 mV
- Rapport signal/bruit : › à 100 dB pondéré
- Bande passante : 10 à 25000 Hz à 3 dB
- Distorsion THD : ‹ à 0,09 %

MAC 100
2 X 100 W RMS/8 ohms (2 X 130 W 4 ohms) **2790F**

MAC 160
2 X 160 W RMS/8 ohms (2 X 220 W 4ohms) **3350F**

MAC 210
2 X 210 W RMS/8 ohms (2 X 330 W 4 ohms) **3900F**





Ampli de puissance avec préampli incorporé, sorties basse impédance 4-8-16 ohms et sortie ligne 70/100 W.

PA 2000. Ampli 210 W.5 entrées mixables, très nombreuses possibilités.
Alimentation 220 V CA et 24 V CC **4320F**

PA 1202. Ampli 175 W. 5 entrées mixables.
Alimentation 220 V CA et
24 V CC **3070F**

PA 802. Ampli 100 W. 4 entrées mixables.
Alimentation 220 V CA et 24 V CC **2160F**

PA 602. Ampli 40 W. 3 entrées mixables.
Alimentation 220 V CA et 24 V CC **1570F**

PA 880. Ampli 100 W. 3 entrées (2 micros + 1 aux.) sirène, corne de brume et carillon incorporés, sorties basse impédance 4-8-16 ohms et sorties ligne
25/70/100 V. Alimentation 220 V CA et 12 V CC **1590F**

MA 300. Ampli 30 W. 5 entrées (2 micros +1 aux.) Sirène, corne de brume. Alimentation 220 V CA et 12 V CC. Circuit intercom. pour 4 HP.
Idéal pour la navigation. **1280F**

MA 250. Ampli 15 W. 2 entrées (micro + 1 aux.) lecteur de cassettes, sirène corne de brume
Alimentation 12 V CC. **1050F**

MA 200. Ampli 30 W. 3 entrées (2 micros commutables + aux.) Sirène et corne de brune.
Alimentation 220 V CA et 12 V CC **960F**

PA 200. Ampli 10 W. 2 entrées (micro + aux), sirène incorporée.
Alimentation 12 V CC **490F**

EGALISEUR

CE 1020. Egaliseur, 2 X 10 fréquences façade et potentiomètres illuminés.
Scanner **790F**

CHAMBRE D'ECHO

EEM 1200. Analogique à mémoire à chaîne retard réglable de 20 à 200 m/sec. **790F**

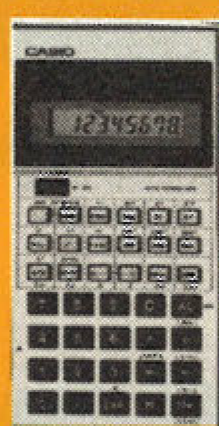
GENERAL

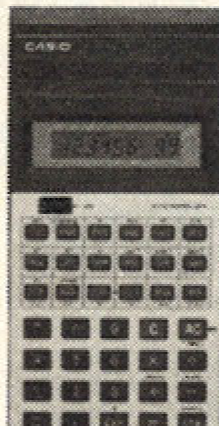
10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

CALCULATRICES ET ECRITURE CASIO

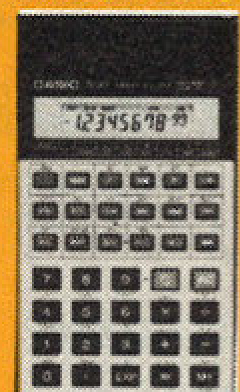
LES SCIENTIFIQUES

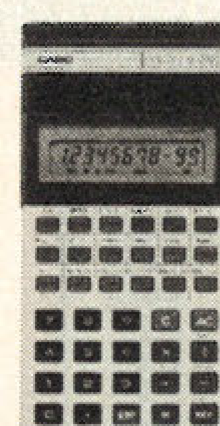
- de 57 à 83 fonctions
- fonctions scientifiques ou statistiques

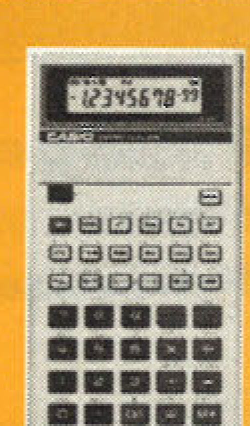

FX-86 BAC
157F


FX-82
139F

SANS PILES

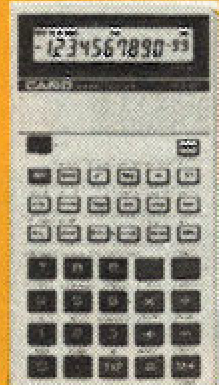

FX-85
225F


FX-100
229F


FX-370
289F

LES SUPER SCIENTIFIQUES

FX-570


339F

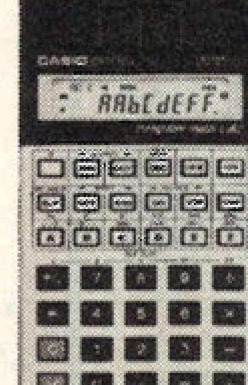
SANS PILES
FX-470


399F

POUR FINANCIERS
BF-100


249F

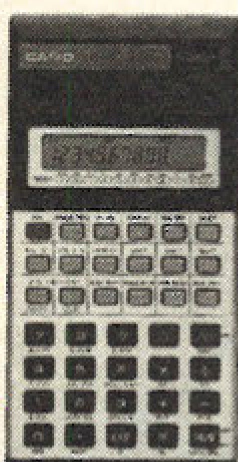
pour PROGRAMMEURS
CM-100


269F

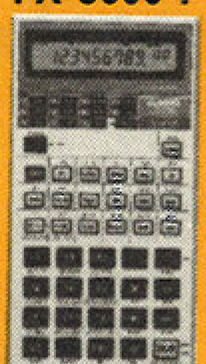
POUR LES INGENIEURS QUI VOYAGENT
FX-88

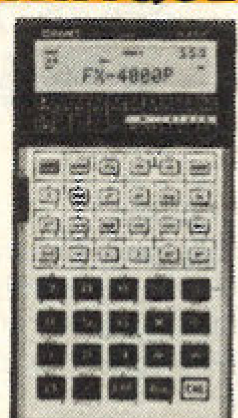

319F

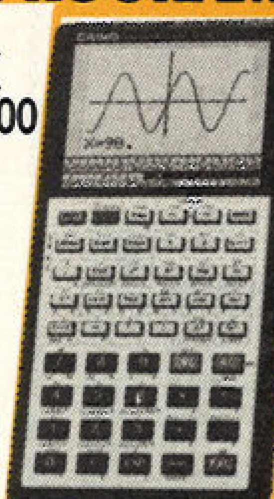
LES SCIENTIFIQUES PROGRAMMABLES

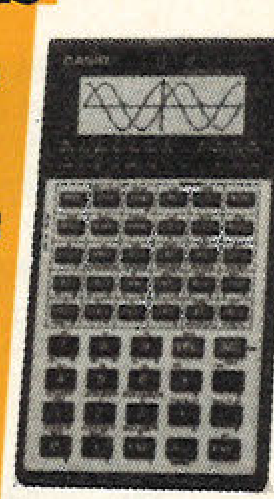

FX 180 P
239F

FX-3600-P


309F


FX 4000 P
499F


Graphique FX 7000 G
749F


FX-6000 G
529F

LES MICRO ORDINATEURS

FX 790 P
750F

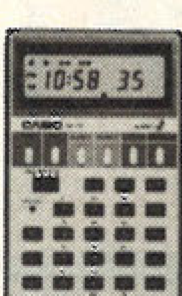



FX 790 P + FA 5
975F

CALCULETTES "VIE PRATIQUE"

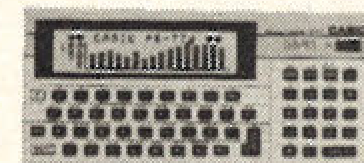
FORMAT CARTE DE CREDIT

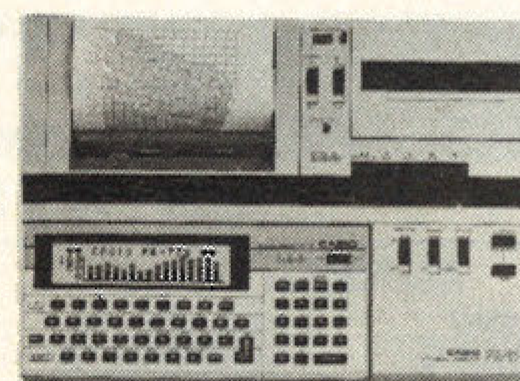

PW 100
169F


ML 78
Heure, date, calendrier, chronomètre, signal horaire, 2 alarmes
219F

Calendrier/Agenda


SF 3000
879F


PB 770
1469F


PB 770 + FA 11
3990F


Annuaire bloc notes, fichiers
PF 3200
779F

MINI ANNUAIRES


DC 100
159F


DC 700
159F

CLAVIERS SEPARES (touches tactiles)

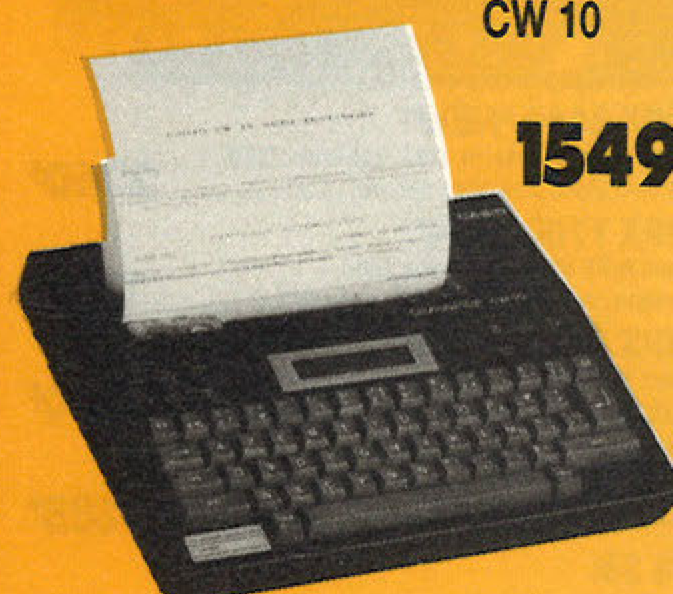

SL 8
189F


SL 80
189F


SL 81
229F

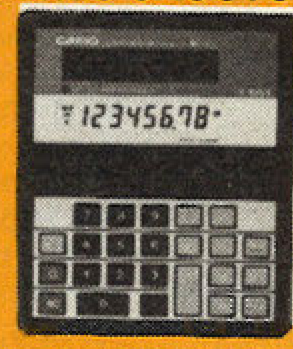
LES MACHINES A ECRIRE

CW 10
1549F



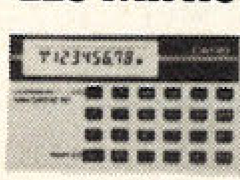
TOUCHES CAOUTCHOUC


SL 88
219F


SL 100
259F


SL 110
289F

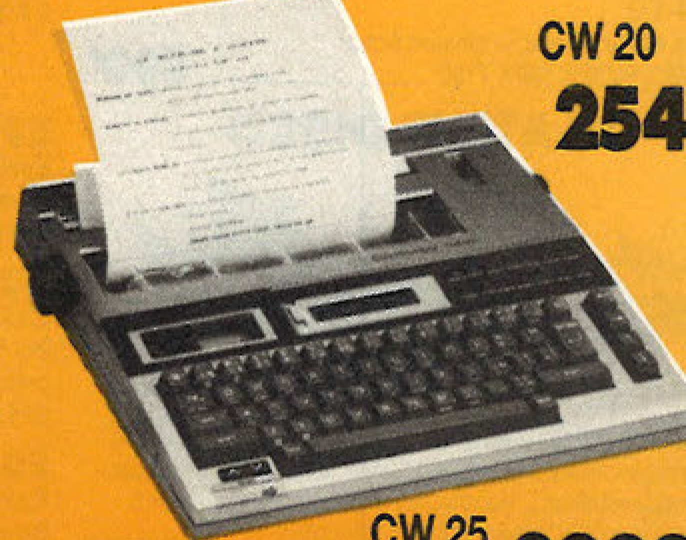
LES MINIS


LC 787
99F

LC 110
199F



CW 20
2549F


CW 25 version imprimante
2999F

LES MINI-IMPRIMANTES

Rouleau intérieur


SR 1
329F


HR 8
389F


JR 150
709F

IMPRESSION BICOLORE


FR 110 HT
675F

GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Compact Disc Laser

Disc Laser CLASSIQUE : 149F pièce   Disc Laser VARIETES : 139F pièce

CLASSIQUE

AMARYLLIS CON
Italian Madrigals
1 CD - PCD822

BACH
Harpsichord Recital
1 CD - OCD817
Concertos violons 1 & 2
1 CD J. Laredo - PCD808
Messe en Si Mineur
2 CD Neville Marriner - 4164152
Messe en Si Mineur
2 CD N Harnoncourt - 835019

BARTOK
Concertos pour piano 1 & 2
1 CD Pollini/Abbado - 4153712

BEETHOVEN
Symphonie Nx 9
1CD Maazel - 76999
Sonates pour piano et violon
2 CD - 39680
Concertos piano 3 et 4
1 CD Haitink - 39814
Trios avec piano Nx 3, 4, 5, 6 trio
1 CD - 3757421
Symphonie Nx 5
1 CD PAITA - 781

BERG - BARTOK
Concerto violon - Concerto violon
1 CD Solti - 4118042

BERLIOZ
Requiem
2 CD sir Colin Davis - 4162832

BERWALD FRANZ
Les Quatre Symphonies
2 CD Neeme Jarvi - 4155022

BIZET
L'Arlésienne suite Nx1
1 CD von Karajan - 4151062
Œuvre Intégrale pour piano
2 CD - 278776

BRAHMS
Symphonie Nx2
1 CD Walter Bruno - 42021
Les 4 Symphonies & Ouvertures
1 CD Solti G. - 4144582
Un requiem Allemand
2 CD sir G. Solti - 4146272
Les 4 Symphonies & Ouvertures
1 CD Solti G. - 4144582

BRITTEN
Peter Grimes
3 CD Benjamen Britten - 4145772

BRUCKNER
Symphonie Nx 8
2 CD Guilini CM - 4151242
Symphonie Nx 9
1 CD Herbert von Karajan - 4190832
Maria Callas - Airs d'Opéras 54 55
7472822

CANTELOUBE
Chants d'Auvergne Vol 1
1 CD Tate - 4100042

CHAUSSON
Trio pour piano violoncelle
1 CD - 4111412
Concert pour violon piano et quatuor
1 CD - 901135

CHOPIN
Préludes - 1 CD - 4137962
13 nocturnes - 1 CD - 4151172
Les dix Mazurkas - 1 CD - 4134492

CORELLI
Concertos pour la nuit de Noël
1 CD HOGWOOD - 4101792

DEBUSSY
Préludes Vol 1 - 1 CD 4134502
Nocturnes Nx 1 & 3 Nuages, Fête
1 CD Haitink - 4000232

DOMINGO PLACIDO
Airs et duos - 1 CD - RE87020

DVORAK
Symphonie Nx 9
1 CD Karajan Hv - 4155092
Symphonie Nx 7 (en D Mineur OP 70)
1 CD Neumann V. C377067

ELGAR
Enigma Variations, Pomp and Circ
1 CD Bernstein L. 4134902

FALLA (de)
Nuits dans les jardins d'Espagne
1 CD de Burgos - 4102892

FAURE
Pelleas & Melisande, Masques et
1 CD Marriner - 4105522

GERSHWIN
Porgy & Bess
3 CD Lorin Maazel - 4145592
The 1920s the 1930s
1 CD Tilson Thomas - 39699

GOUNOD
Chants sacrés - 1 CD Gibson - 4000192

GRIEG
Peer Gynt - 1 CD Edo de Waart - 4110382.

HAENDEL
Te Deum Jubilate
1 CD Simon Preston - 4144132
Musique pour les feux d'artifice
1 CD Marriner - 4145962

HAYDN
Symphonies Nx 44 et Nx 77
1 CD - 4153652
Symphonies 94 La Surprise et 100
1 CD sir Solti G. 4118972

JANACEK
Jenufa
2 CD sir Mackerras CH. 4144832

KODALY
Le Paon, danses et Galanta, danses
1 CD sir Lehel G. - 122522

LALO BERLIOZ
Symp. Espagnole OP 21 Reverie et
1 CD Barenboim - 4000322

LEHAR FRANZ
La Veuve Joyeuse
2 CD Von Matacic - 7471788

LISZT
Liebestraum Mephisto valse Nx 1.
1 CD - 4102572
Les préludes, danse macabre, fan
1 CD Jean-Claude Casa - CD16516
Années de pèlerinage, Italie
1 CD - 4101612

MAGNARD ALBER
Symphonie Nx 4 OP 21 Chants funèbres
1 CD Michel Plasson - 1731842

MAHLER
Symphonie Nx4
1 CD Bernard Haitink - 4121192
Symphonie Nx 1, TITAN
1 CD Léonard Bernstein MK 42194
3e symphonie
2 CD sir Solti G. 4142682

MENDELSSOHN
Psaumes 42-95-1 5
1 CD Michel Corboz - 88120
Le Songe d'une Nuit d'Eté
1 CD Marriner N. 4111062

MONTEVERDI
Quatrième livre de Madrigals
1 CD Anthony Rooley - 4141482

MOZART
La Flûte Enchantée
3 CD Sir George Solti - 4145682
Symphonies Nx 31 Parisienne et N
1 CD Harnoncourt N. - 842817
Requiem - 1 CD Corboz - CD88157
Concertos pour piano Nx 12K 414E
1 CD Rolla J. - 124722
Airs d'Opéra
1 CD Sir Colin Davis 4111482
Airs de concert
1 CD Kiri Te Kanawa - 4117132

MOUSSORGSKY
Tableau d'une exposition
1 CD Ansermet - 4141392

NIELSEN
Symphonie Nx 4
1 CD Salonen - 42093

OFFENBACH
Ouvertures : La Vie Parisienne
1 CD Marriner N. - 4114762
La Belle Hélène
2 CD Michel Plasson - 2701718

PAVAROTTI Luciano
Chansons Napolitaines favorites
1 CD - 4100152
Greatest Hits - 2 CD - 4170112

PRESTON SIMON
Musique ancienne pour orgue
1 CD T. Pinnock - 4156752

PROKOFIEV
Concerto pour piano + Concerto
1 CD Abbado Cl. 4150622
Pierre et le Loup
1 CD Karl Boehm - 4153522

PUCCINI
La Tosca - 2 CD von Karajan - 4138152
La Bohême - 2 CD Solti - 880371

RACHMANINOV
L'île des morts danses symphoniq.
1 CD Ashkenazy V. 4101242

RAVEL
Le Bolero - 1 CD - 4100102
L'évantail de Jeanne -
1 CD Geoffroy Simon - 8356

ROSSINI
Le Barbier de Séville
3 CD Marriner N. 4110582

SAINT SAENS
Concerto pour piano OP22-44
1 CD Alain Lombard - 88002

SATIE
Satie insolite - 1 CD - 278805

SCHUBERT
Intégrale des trios avec piano
2 CD - 4126202
La Jeune Fille et la Mort
1 CD - 4100242

SCHUMAN R.
Symphonies Nx 1 & 9
2 CD Haitink - 4161262
Amours poëte OP 48, Liederkreis O
1 CD - 4151902

CHOSTAKOVITCH
Les 4 symphonies
2 CD HAITINK - 4161262
Symphonies Nx 8
1 CD Haitink B - 4116162

SIBELIUS
Symphonie Nx 4
1 CD Vladimir Ashkenazy - 4000562
Finlandia
1 CD G. Rozhdestvensk - 1002

STRAUSS R.
Ainsi parlait Zarathoustra - Don J.
1 CD KARAJAN 4109592
Le Chevaliert à la Rose
4 CD KARAJAN 4137182

STRAUSS J.
Le Beau Danube Bleu
1 CD RD 70953
Valse de l'Empereur, Tritsch Tra
1 CD KARAJAN - 4100222

STRAVINSKY
Le Sacre du Printemps
1 CD Zubin Metha - MK 34557
The rake's progress
2 CD Chaitty r. - 4116442

TCHAIKOVSKY
Symphonie Nx 1
1 CD Jansons -8402
Yolanta
2 CDM. Rostropovitch - 88147

TELEMANN
Ouvertures en sol mineur et ré M
1 CD Harnoncourt N. - 842986
Concertos pour Hautbois
1 CD I. Brown - 4128792

VERDI
Macbeth - 3 CD Sinopoli G. 4121332
Falstaff - Requiem
2 CD Carlos Paita - 772/3

VIVALDI
Les Quatre Saisons
2 CD Neville Marriner - 4144862
Les Quatre Saisons
1 CD Pinnock - 4000452

WAGNER
L'Or du Rhin
3 CD sir Solti G. 4141012
Le Crépuscule des Dieux
4 CD sir Solti G. 4141152
Tannhauser - 3 CD sir Solti - 4145812
Ouvertures et préludes
1 CD K. Boehm - 4137332

MODERNE

Joel "The Bridge"
Neil Diamond "Eden for Future
Paul Mac Cartney - Press to play
Queen - News of the world
Steve Winwood - Back in the highlife
John Lee Hooker - House of the Blues
Absolute Beginn - With David Bowie 1 CD
Alphaville - Afternoons in Utopis 1 CD
Mac Cartney Paul - Tug of war 1 CD
Armstrong L. - The Silver collectia 1 CD
Bailey Philip - Chiness Wall 1 CD
Balavoine Daniel - Sauver l'Amour 1 CD
Barbara - Collection (L'aigle) 1 CD
Bashung Alain - Passé le Rio Grande 1 CD
Basie Count - Plays Quincy Jones - 1 CD

Beach Boys The greatest hits 15 - 1 CD
Beatles - First 1 CD
Bechet Sidney - Platinium for... 1 CD
Bee Gees - Greatest - 2 CD
Benatar Pat - Seven the hard way 1 CD
Berger Michel - Différences 1 CD
Berry Chuck - Greatest hits 21 - 1 CD
Big Country - The seer - 1 CD
Birkin Jane - Quoi 1 CD
Black Sabbath - Paranoïd 1 CD
Blind Faith - Blind Faith 1 CD
Blondie - Best 1 CD
Bolan Marc - Greatest hits vol 1 1 CD
Bonvoisin Bernie - Couleur passion - 1 CD
Bowie David - Ziggy Stardust - 1 CD
Bowie David - Aladdin Sane 1 CD
Bowie David - Diamond Dogs 1 CD
Brassens G. - Chan. pour l'Auverg. 1 CD
Brel Jacques - Ne me quitte pas 1 CD
Bronski Beat - The age of consent 1 CD
Brown James - CD of JB 1 CD
Brubeck Quartet - Time out 1 CD
Bush Kate - Hounds of love 1 CD

Cabaret Voltaire - The crack down 1 CD
Cabrel Francis - Photos de voyages 1 CD
Cale J.J. Shades 1 CD
Carmen Phil. - Wise monkeys 1 CD
Cars - Greatest hits 1 CD
Cash Johnny - Greatest hits - 1CD
Charles Ray - The legend lives 1 CD
Clannad - Macalla - 1 CD
Clapton Eric - Time Pieces 1 CD
Clayderman R. - Ballade à Adeline 1 CD
Clerc Julien - Femmes, indiscrétion 1 CD
Cliff Richard - The best 1 CD
Cock Robin - Throught you were on 1 CD
Cocker Joe - The collection 1 CD
Cole and the Co - Rattlesnakes 1 CD
Coltrane John - Afro blue impression 1 CD
Cooke Sam - The man and his music 1 CD
Corea Chick - Piano improvisations 1 CD
Costello Elvis - Armed forces 1 CD
Cream - Wheels of fire - 1CD
Creedence Clear - Chronicle - 1 CD
Crusaders - Street Life - 1 CD
Cure - The singles 1 CD

Daho Etienne - Pop Satori 1 CD
Davis Miles - In Berlin 1 CD
De Burgh Chris - Into the light 1 CD
Depeche Mode - The singles 81-85 1 CD
Dire Straits - Brothers in arms 1 CD
Doors (the) L.A. Woman - 1 CD
Duran Duran - Arena 1 CD
Duteil Yves - Jonathan 1 CD
Dylan Bob - Biograph - 3 CD

Electric Light - Balance of Power 1 CD
Ellington Duke - 1953 Passadena CO 1 CD
Eurythmics - Revenge - 1 CD
Everly Brothers - 20 greatest hits - 1 CD

Ferrat Jean - Je ne suis qu'un cri - 1 CD
Ferry Brian R - Street life (20 gr) -.1 CD
Five Star - Luxury of life 1 CD
Fogerty John - Centerfield - 1 CD
Foreigner "4" 1 CD
Frankie Goes Welcome to the pl. 1 CD

Gainsbourg S. - Rock around the B. 1 CD
Gabriel Peter - SO 1 CD
Goldman J.J. Non homologué 1 CD
Gitr - Gitr - 1 CD

Halliday Johnny - Souvenirs souv. 2 CD
Higelin Jacques - à Bercy - 2 CD
Hipsway Hipsway 1 CD

Indochine - 3e sexe 1 CD

Jackson Joe - Night and day - 1 CD
Jackson Michael - Thriller - 1 CD
Jarre J. Michel - Rendez-vous 1 CD
John Elton - Love songs 1 CD
Jonasz Michel - Uni vers l'uni 1 CD

Kool & the Gang "As one" 1 CD
Last James - Romantic dreams 1 CD
Lauper Cyndi - she's so unusual 1 CD
Lavilliers Bernard - Voleur de feu 1 CD
Lavoie Daniel - Tension attention 1 CD
Le Forestier Maxime - Aftershave 1 CD
Lennon Julian - The secret value of 1 CD

Madonna - True blue 1 CD
Marley Bob - Legend 1 CD
Mas Jeanne - Femmes d'aujourd'hui 1 CD
Mc Cartney - Give my regards to B 1 CD
Montant Yves - Olympia 81 1 CD
Moody blues - The other side of II 1 CD
Moore Garry - We want more 1 CD

Ocean Billy - Love zone (Diamand D)- 1 CD
Oldfield Mike - Exposed - 2 CD

Palmer Robert - Riptide - 1 CD
Pink Floyd - The dark side in the - 1 CD
Police (the) - Ghost in the machine 1 CD
Presley Elvis - Love me tender 1 CD
Propaganda - Secret wish - 1 CD

Queen - A kind of magic - 1 CD

Rea Chris - Chris rea - 1 CD
Renaud - Mistral gagnant - 1 CD
Rolling Stones - Dirty work 1 CD
Ross Diana - 14 greatest hits 1 CD
Rush Jennifer - International versio - 1 CD

Sade - Promise 1 CD
Sanson Véronique - 7eme - 1 CD
Simon Garfunkel - Greatest hits - 1 CD
Simple Minds - Sparkle in the rain - 1 CD
Souchon A. - C'est comme v. voulez - 1 CD.
Springsteen B. - Born in the USA - 1 CD
Stewart Rod - Greatest hits - 1 CD
Sting - Bring on the night - 1 CD
Streisand Barbra - Greatest hits - 1 CD

Talk Talk - It's my life - 1 CD
Thiefaine H.F. - Soleil cherche futur - 1 CD

U2 - The unforgotable fire 1 CD

Vangelis - Chariots of fire (Fi) - 1 CD

Wings - Greatest - 1 CD

Yardbirds (the) - 20 Greatest hits - 1 CD
Young Neil - Harvest - 1 CD

ZZ TOP - Deguello - 1 CD

MODERNE

Cale J.J. "Naturally 1 CD
Clayderman Richard "Concerto" 1 CD
Davis Miles "Blues Note" 1 CD
Dylan Bob "Knocked out loaded" 1 CD
Fitzgerald Ella "These are in blues" 1 CD
Goodman Benny "Collector's edition" 1 CD.
Hancock Herbie "Speak like a child" 1 CD
Piaf Edith "De l'accordéoniste à..." 1 CD
Status Quo "In the army now" 1 CD
Téléphone "Anna, Métro c'est trop" 1 CD

CLASSIQUE

Beethoven "Concerto pour violon"
1 CD Perlman Giulini 7470022
Donizetti "La Fille du Régiment"
2 CD Bonynge Richard 4145202
Kiri Te Kanawa "South Pacific"
1 CD Jonathan Tunick MK 42205
Mozart "Don Giovanni"
3 CD Karajan 4191792
Pavarotti Luciano "25 ans de carrière"
1 CD Karajan 4173622
Schubert "Lieder"
1 CD Schwarzkopf E. 7473252
Verdi "Aida"
3 CD Caballe/Domingo 7472718
Verdi "Otello"
2 CD Domingo/Maazel 7474508

PROMOTIONS

Cash Johnny "Greatest hits" 1 CD
Costello Elvis "Armed forces" 1 CD
Hall & Oates "Live at the Apollo" 1 CD
Kool & the Gang "In the heart" 1 CD
Lewis & the N "Sports" 1 CD
Mader Jean-Pierre "Microclimats" 1 CD
Rea Chris "Whatever happened to 1 CD

CLASSIQUE

Amaryllis Con "Italian Madrigals"
1 CD PCD 822
Gounod "Chants sacrés"
1 CD Gibson 4000192
Haydn/Torelli "Six trumpet concertos"
1 CD A Halstead PCD 821
Mahler "Das lied von der erde"
1 CD Giulini CM 4134592
Mozart W. A "Concertos pianos 19 et 24
1 CD Ashkenasy 4144332
Haendel "Coronation anthems"
1 CD T. Pinnock 4100302
Rossini Fau "Music of the masters"
1 CD J. Judo PCD 805

CHAINES BUDGET GENERAL
AMSTRAD CD-1000 et CD-2000



HISTORIQUE

La différence entre la CD 1000 et la CD 2000 est la fourniture d'un meuble et des enceintes 15 cm plus grandes dans le sens de la hauteur pour la CD 2000 que pour la CD 1000.
Amstrad est en train de devenir le leader mondial de la micro informatique grace à des produits au rapport qualité prix sans concurrence. En matière de HI-FI, la position est la même et la CD 1000 ou CD 2000 représentent un pas en avant dans la démocratisation de la chaine avec laser disc.

PRESENTATION ET DISPOSITION DES COMMANDES

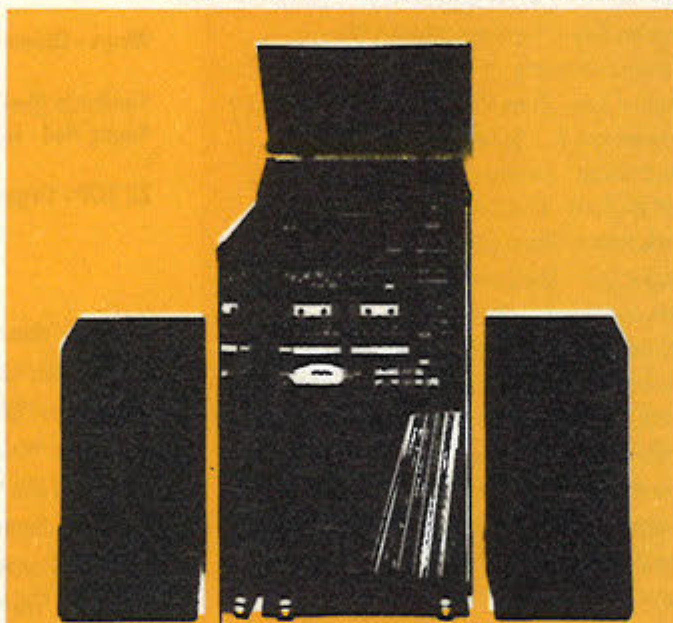
La CD 1000 ou CD 2000 hormis le meuble et la dimension des enceintes sont rigoureusement identiques pour l'aspect. Présentation noire satinée. Touches alu claires, capot platine fumé.
De haut en bas du rack, nous trouvons les éléments suivants :

1. Plateau
2. Bouton 33/45 tours
3. Marche/Arrêt de la platine
4. Recherche des stations
5. Bouton FM
6. Bouton PO (MW)
7. Bouton GO (LW)
8. Voyant lumineux d'alimentation
9. Bouton marche/arrêt
10. Egaliseur graphique
11. Balance
12. Voyants lumineux indicateurs de puissance
13. Sélection tuner
14. Sélection cassette
15. Sélection platine T.D.
16. Sélection CD
17. Contrôle du volume
18. Arrêt/éjection
19. Rembobinage
20. Avance rapide
21. Reproduction
22. Enregistrement
23. Pause
24. Arrêt/éjection
25. Rembobinage
26. Avance rapide
27. Reproduction
28. Compteur
29. Remise à zéro du compteur
30. Touche Mono/Stéréo
31. Sélection de la cassette norm./CrO2/métal
32. Pause
33. Prise micro droit
34. Prise casque
35. Prise micro gauche
36. Tiroir CD
37. Afficheur CD
38. Ouvrir/arrêt/fermer
39. Ecoute
40. Pause
41. Recherche avant
42. Recherche arrière

FONCTIONNEMENT DE LA PLATINE COMPACT DISC

Mise sous tension
A l'allumage du bouton d'alimentation (9), 2 tirets apparaîtront sur l'afficheur CD LED (voir fig. 8.). Si le tiroir est ouvert, il sera refermé automatiquement. S'il y a un disque dans l'appareil, la lecture du nombre de plages commencera (pendant la lecture, les tirets clignoteront : fig. 9) et sera affiché (fig. 10). Le message d'erreur "Er" sera affiché (fig. 11), pour indiquer qu'il n'y a pas de disque dans le tiroir.

Lecture d'un disque
Appuyez sur le bouton de fonction CD (16), pressez la touche Close/Stop/Open (38) pour ouvrir le tiroir porte-disque. Posez le disque délicatement, AVEC LE CÔTÉ ETIQUETTE DESSUS, sur le plateau (voir fig. 12), pressez à nouveau la touche Close/Stop/Open pour refermer le tiroir. Le nombre total de plages est affiché sur l'afficheur CD. Appuyez sur Play (39), le premier morceau du disque sera lu, et le numéro 1, sera affiché pour le confirmer. Le numéro de chaque plage sera affiché au fur et à mesure de la lecture du disque.
Si l'appareil est déjà sur Play, appuyez à nouveau sur la touche Play (39) et le morceau sera relu.



Saut des plages
Si vous maintenez appuyée la touche de lecture Play (39) pendant plus de 2 secondes, l'indicateur CD augmentera d'un chiffre automatiquement, une fois arrivé à la plage choisie, relachez la touche Play et ce morceau sera lu. Si l'affichage atteint le dernier numéro de ce disque, il retournera à "1" et continuera.

Mise en attente
Si la touche Pause (40) est pressée pendant l'écoute, la lecture sera interrompue jusqu'à ce que la touche Pause soit à nouveau pressée. Le mode Pause sera indiqué sur l'afficheur CD par un clignotement.

Fermeture/Arrêt/Ouverture (Close/Stop/Open)
Pour arrêter la lecture pendant l'écoute, appuyez sur la touche Close/Stop/Open (38), appuyez une deuxième fois pour ouvrir le tiroir porte-disque, et retirez le disc. Pour refermer le tiroir, appuyez à nouveau sur la touche Close/Stop/Open. NE JAMAIS ESSAYER D'OUVRIR OU DE FERMER LE TIROIR A LA MAIN OU DE L'OBSTRUER DURANT SA MARCHE.

Recherche d'avance ou de retour
Si les touches d'avance et de retour (41, 42) sont relâchées pendant l'écoute, la recherche commencera rapidement, et le disque continuera à être entendu. (Pendant la pause, la recherche se fera sans son). Si les touches sont pressées plus de 3 secondes, la recherche sera plus rapide, 3 secondes plus tard, la vitesse de la recherche sera augmentée à son maximum et vous n'entendrez plus le disque.
Pendant la recherche, le numéro des plages sera affiché sur l'afficheur CD.
Notez que la recherche d'avance ne dépassera pas le dernier numéro de la plage du disque, de même que pour la recherche de retour qui s'arrêtera à la plage "1". Si vous forcez ceci, le message d'erreur sera affiché (fig. 11).

Affichage d'erreur
Le message d'erreur sera affiché chaque fois que l'appareil recevra une commande interdite.
Par exemple, si la touche Play est pressée et qu'il n'y a pas de disque dans le tiroir, ou si le disque a été posée sur la mauvaise face.

Fonctionnement de la cassette
Reproduction simple
Vous pouvez écouter une cassette préenregistrée aussi bien sur le lecteur de cassette 1 que sur le 2. Appuyez sur le sélecteur de cassette (14). Puis appuyez sur le bouton "éject" et insérez la cassette dans l'un ou l'autre des lecteurs. Refermez la porte du lecteur et appuyez sur Play.
Appuyez sur le bouton du sélecteur de cassette (14). Appuyez sur les deux boutons Eject et insérez une cassette dans chaque lecteur (assurez vous que les cassettes sont bien rembobinées au début). Fermez les portes des lecteurs, ensuite appuyez sur Play de la cassette 1 et Play de la cassette 2.
La cassette du lecteur 1 est reproduite jusqu'à la fin, quand elle est terminée, la cassette du lecteur 2 commence automatiquement.

Enregistrement
A partir de la radio, d'une platine tourne disque ou d'un disque compact.
Lorsque vous écoutez la radio (PO-GO ou FM) ou un disque, vous pouvez en même temps enregistrer ce que vous écoutez sur une cassette, en vous servant du lecteur 1.
Insérez votre cassette dans le lecteur 1 et fermez la porte. Appuyez sur le bouton Pause, puis appuyez sur les boutons Record et Play en même temps pour bien les enclancher.
Quand l'enregistrement est complètement terminé, appuyez sur la touche Stop. Si la cassette se termine avant que vous pressiez Stop, le mécanisme s'arrêtera automatiquement.
Vous pouvez rembobiner la cassette au début en pressant la touche de rembobinage. Appuyez sur Play et sur le sélecteur de cassette pour écouter l'enregistrement.
Pour éjecter la cassette, appuyez à nouveau sur la touche Stop/éject et la porte cassette s'ouvrira.

Copie de cassette à cassette
Vous pouvez faire un duplicata de bande de la cassette 2 sur la cassette 1. Appuyez sur le bouton de sélection de cassete (14).
Insérez la cassette sur laquelle vous voulez enregistrer dans le lecteur 1. Appuyez sur le bouton enregistrement (Record) et écoute (Play) en même temps pour bien les enclancher. Introduisez la cassette que vous voulez copier dans le lecteur 2 et à l'aide des boutons du lecteur 2, déroulez la bande jusqu'à l'endroit où vous désirez commencer votre copie.
Appuyez sur les touches Pause et Play du lecteur 2. Appuyez sur les deux touches Pause en même temps pour commencer la copie.
Lorsque votre copie est terminée, appuyez sur les boutons stop des cassettes 1 et 2.

C) NOTRE OPINION SUR LA CHAINE AMSTRAD

Indépendamment, les CD1000 et CD 2000 représentent une fantastique nécessité bien dans l'esprit Amstrad. Toutes nos espérances de vente sont dépassées avec ce produit qui n'a à notre connaissance pas d'équivalence sur le marché sur le plan prix performance.

D) CARACTERISTIQUE TECHNIQUES.

SECTION AMPLIFICATEUR
Puissance 10 Watts RMS par canal, puissance totale musicale 40 Watts. Courbe de réponse 20Kz - 20kHz. Distorsion 1 % à pleine puissance. Egaliseur graphique 100Hz +/−10dB, 400Hz +/−10dB, 1KHz +/−10dB, 3KHz +/−10dB, 10KHz +/−10dB

SECTION TUNER
FM 86.5 – 109MHz. PO 525 – 1650KHz. GO 150 – 270KHz. Sensibilité FM 75 ohms BALANCE NON REGLEE

SECTION CASSETTE
Bande cassette compacte. Vitesse de défilement 4.75 cm par seconde. Pistes 4 pistes, 2 canaux stéréo. Pleurage et scintillement 0.2 %. Distorsion 1 %. Fréquence bande normale 80Hz – 10KHz. Courbe de réponse bande Chrome 80Hz – 12KHz, bande Métal 80Hz – 12KHz. Sensibilité Micro 0.5mV– 600 ohms.

SECTION COMPACT DISC
Système de lecture : rayon laser optique. Pleurage et scintillement : non mesurable (précision quartz). Rapport signal/bruit : supérieur à 90 dB. Diaphonie : supérieure à 90 dB.

SECTION PLATINE TOURNE-DISQUE
Platine contrôle manuel. Cellule magnétique. Transmission par courroie. Contrôle de vitesse electronique.

DIMENSIONS ET POIDS (CD1000)
Appareil principal 36 cm(L) X 39 cm(H) X 33 cm(P). Poids 10.2Kgs. Enceintes 25 cm(L) X 35 cm(H) X 21 cm(P). Poids 4Kgs. Alimentation 220-240V AC,

CHAINES BUDGET GENERAL
AMSTRAD SM-45 et TS-46



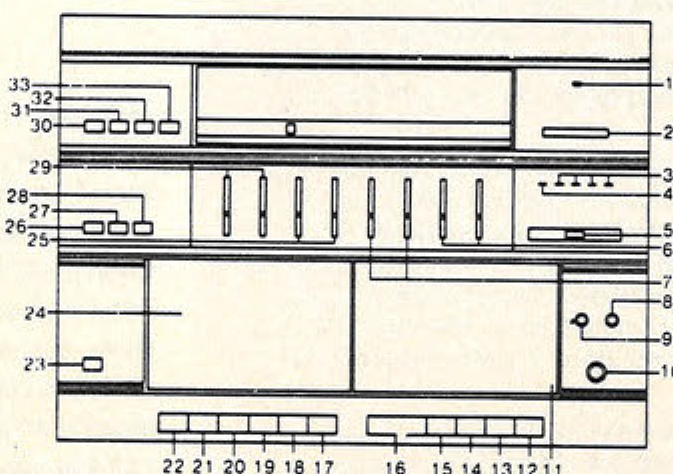
16. reproduction (1)
17. touche pause (2)
18. Arrêt / éjection (2)
19. avance rapide (2)
20. rembobinage (2)
21. reproduction (2)
22. enregistrement (2)
23. marche / arrêt
24. cassette 2
25. correcteur physiologique
26. touche tuner
27. touche platine cassette
28. touche platine tourne-disque
29. basses
30. touche FM
31. touche Mono/stéréo
32. touche PO
33. touche GO
34. prise antenne FM
35. prise haut-parleur droit
36. prise haut-parleur gauche
37. cordon d'alimentation secteur
38. élévateur du bras de lecteur
39. patte de fixation
40. patte de positionnement manuel
41. sélecteur de vitesse (33/45 Tours)

A) HISTORIQUE

La SM45 et sa sœur la TS46 ne diffère que par l'ensemble et la taille des enceintes qui sont 15 cm plus hautes pour la TS46. Ce sont les tous derniers modèles de la prestigieuse marque Amstrad. Pour ceux qui ne le sauraient pas, près de 15 à 20 % des chaînes en rack vendus en france le sont par Amstrad. Les raisons de ce succès ? L'incroyable rapport prix performance permis grace à une intégration dans la construction particulièrement poussée et de très grandes séries de fabrication.

B) DESCRIPTION DE LA CHAINE

1. indicateur FM stéréo
2. recherche des stations
3. indicateur de niveau de sortie
4. indicateur de mise sous tension
5. volume
6. balance
7. aigus
8. prise micro droite
9. prise micro gauche
10. prise casque
11. cassette 1
12. touche pause (1)
13. Arrêt / éjection (1)
14. avance rapide (1)
15. rembobinage (1)



FONCTIONNEMENT DE L'AMPLI

Utilisez les boutons de basses et d'aigus pour régler la tonalité à votre goût et en fonction de l'accoustique de votre pièce. Vous pouvez également régler la balance entre les enceintes à l'aide du bouton Nº 6, suivant l'endroit où vous avez placé vos enceintes. En faisant tourner le bouton vers la gauche, vous déplacez le son vers la gauche, et en faisant tourner le bouton vers la droite, vous déplacez le son du côté droit. Vous pouvez écouter votre chaîne à l'aide d'un casque en insérant le casque dans la prise casque (10).
Des voyants lumineux de droite et de gauche situés sur l'ampli vous indiquent la puissance de sortie de l'ampli.

FONCTIONNEMENT DU TUNER

PO/GO, pour utiliser ces gammes d'ondes, appuyez sur l'une ou l'autre de ces touches et à l'aide du bouton de recherches des stations, placez-vous sur la station de votre choix. Aucun branchement d'antenne extérieure n'est nécessaire étant donné que l'appareil à une antenne ferrite incorporée.
FM, pour la FM, branchez une antenne co-axiale se trouvant à l'arrière de votre ensemble. Le fil d'antenne doit être équipé d'une prise co-axiale de 75 ohms. Appuyez sur la touche FM, et placez-vous sur une station FM avec le bouton de recherche des stations. Vous éliminez les interférences en pressant sur la touche "Mute". L'indicateur FM stéréo s'éclaire lorsque vous êtes en FM. Dans les endroits où le signal est faible, soit parce que l'antenne n'est pas bonne soit parce-que vous êtes trop loin de l'emetteur, il peut se produire des bruits de fond importants en FM. Les bruits peuvent être réduits en mettant la touche "Mono/stéréo" sur mono. Dans cette position vous écoutez votre émission en mono bien sûr. Notez qu'en PO/GO, l'indicateur stéréo FM, l'AFC et le silencieux ne fonctionnent pas.

FONCTIONNEMENT DE LA PLATINE DISQUE

La platine disque est protégée par un couvercle anti-poussière. Pour écouter des disques, le bouton (20) de sélection de la fonction Phono doit être enfoncé.
La platine disque fonctionne avec des 33 Tours ou des 45 Tours.

OPERATION

1. Placez le disque sur la platine et sélectionnez la vitesse avec le sélecteur de vitesse (33/45 Tours).
2. Soulevez le bras de lecture.
3. Utilisez la patte de positionnement manuel pour placer le bras sur le disque a l'emplacement désiré. La platine doit maintenant avoir commencé à tourner.
4. Pour placer avec précaution le saphir sur le disque, utilisez avec douceur l'élévateur du bras de lecteur.
5. La platine s'arrête lorsque le disque est fini.
6. Le bras doit être délicatement remis en place avant de refaire tourner la platine.
7. L'adaptateur pour 45 Tours au centre de la platine peut être élevé en le tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, et peut être abaissé en le tournant dans l'autre sens.

Si vous utilisez la platine disque avec une puissance élevée (spécialement si les basses sont fortes), assurez-vous que les haut-parleurs ne sont pas à proximité du meuble HIFI pour éviter le retour.

FONCTIONNEMENT DE LA CASSETTE

Reproduction simple
Vous pouvez écouter une cassette pré-enregistrée aussi bien sur le lecteur de cassette 1 que sur le 2. Appuyez sur le sélecteur de cassette (27), puis appuyez sur le bouton "Eject" et insérez la cassette dans l'un ou l'autre des lecteurs. Refermez la porte du lecteur, ensuite appuyez sur "Play".
Lecture en continu
Appuyez sur le sélecteur de cassette (27). Appuyez sur les deux boutons "Eject" et insérez une cassette dans chaque lecteur et appuyez sur "Pause" de la cassette 1 et "Pause" de la cassette 2 (assurez vous que les cassettes sont bien rembobinées au début). Fermez les portes des deux lecteurs, ensuite appuyez sur "Play" de la cassette 1 et "Play" de la cassette 2. Relachez le bouton "Pause" de la cassette 1. La cassette 1 est reproduite jusqu'à la fin. Quand elle est terminée, la cassette du lecteur 2 commence automatiquement.
Enregistrement
Lorsque vous écoutez la radio (FM, PO, GO), ou un disque, vous pouvez en même temps enregistrer ce que vous écoutez sur une cassette, en vous servant du lecteur 2.
Insérez votre cassette dans le lecteur 2 et fermez la porte. Appuyez sur le bouton "Pause", puis appuyez sur les boutons "Record" et "Play" en même temps pour bien les enclencher ; vous devriez pouvoir entendre ce que vous êtes en train d'enregistrer. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur "Pause" et la cassette commencera à tourner. Si vous désirez interrompre temporairement l'enregistrement, appuyez sur "Pause". Pour reprendre, ré-appuyez sur "Pause". Lorsque l'enregistrement est complètement terminé, appuyez sur la touche "Stop". Si la cassette se termine avant que vous pressiez "Stop", le mécanisme s'arrêtera automatiquement. Vous pouvez rembobiner la cassette au début en pressant la touche de rembobinage. Appuyez sur "Play" et sur le sélecteur de cassette pour écouter l'enregistrement. Pour éjecter la cassette, appuyez à nouveau sur la touche "Stop-eject" et la porte cassette s'ouvrira.

C) NOTRE OPINION

La SM45 sans meuble et la TS46 avec son meuble n'ont pas seulement un rapport prix performance stupéfiant. Leur qualité musicale est remarquable et satisfaira les amateurs qui ne souhaitent pas consacrer trop à leur budget. L'esthétique est superbe et digne de certaines chaînes valant quatre fois plus cher.

D) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

SECTION AMPLIFICATEUR : Puissance 5 watts RMS par canal, puissance totale musicale 20 watts. Courbes de réponse 20 Hz – 20 kHz. Distorsion 1 % à pleine puissance. Egaliseur graphique basse +/− 10 dB, milieu +/− 10dB, aigu +/− 10dB

SECTION TUNER : FM 86.5 – 109MHz. PO 525 – 1680kHz. GO 155 – 280kHz. Sensibilité FM 3µV. Entrée antenne FM 75ohms

SECTION CASSETTE : Bande cassette compacte. Vitesse de défilement 4.75 cm par seconde. Pistes 2 canaux stéréo. Pleurage et scintillement 0.2 % WRMS. Distorsion 1 %. Courbe de réponse bande normale 80Hz – 12kHz. Sensibilité micro 0.6mV – 600ohms.

SECTION PLATINE TOURNE-DISQUE : Platine contrôle manuel avec auto-stop. Cellule céramique. Transmission par courroie. Contrôle de vitesse electronique.

DIMENSION ET POIDS : Appareil principal 36 cm(L) X 32 cm(H) X 33 cm (P). Poids 7.25Kgs
Enceintes 18 cm(L) X 26 cm(H) X 14 cm(P). Poids 3.6Kgs X 2
Alimentation 220/240 V AC, 50 Hz

GENERAL

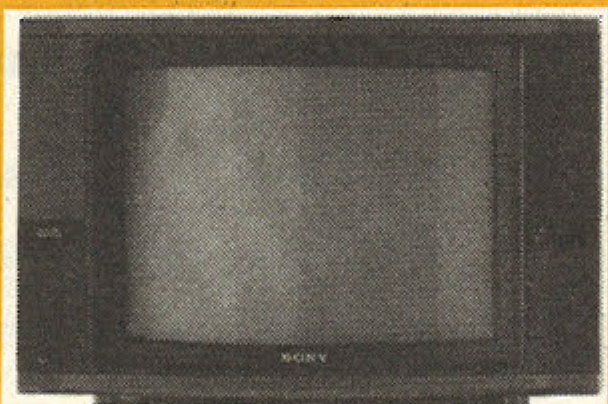
10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Téléviseurs SONY®

LES TRINITRON

KV 2264 FE

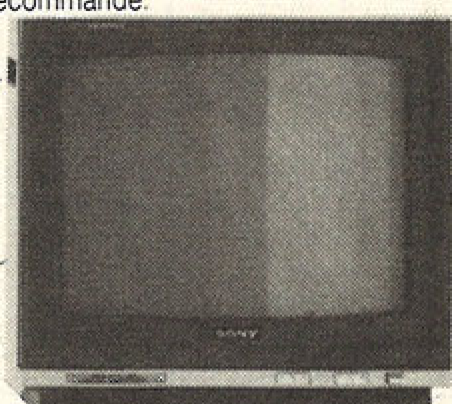
Téléviseur Pal/Sécam, à télécommande infrarouge. Tube TRINITRON 56cm. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Stéréo 2x10 Watts. Réception double langage.



6950F

KV 1882 F

Téléviseur portable SECAM à télécommande infrarouge. Tube TRINITRON 47 cm. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Affichage sur écran du nº de programme. Arrêt total de l'appareil par télécommande.

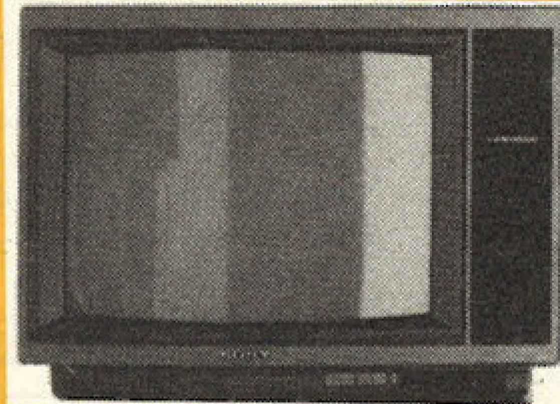


4680F

LES BLACKS TRINITRON

KV 2092 FE

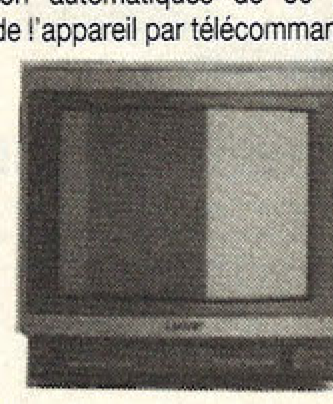
Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 51 cm : image plus contrastée. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales de l'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran.



5890F

KV 1442 FE

Téléviseur portable PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 37 cm : image plus contrastée. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Arrêt total de l'appareil par télécommande.



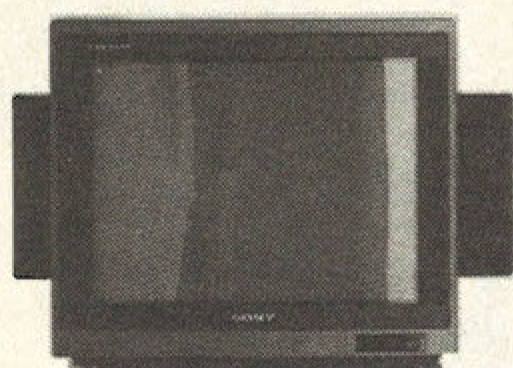
4790F

LES BLACK TRINITRON HAUTE RESOLUTION

KV 21 XRB

Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 55 cm, haute résolution : image plus contrastée, possibilité d'affichage de 2000 caractères. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Circuit CTI : amélioration des transitions de couleurs. Deux prises 21 broches. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Affichages multiples sur écran : nº de programme, volume sonore, couleur, contraste, plages de fréquences. Stéréo 2x15 Watts. Loudness. Réception double langage. Accessoire optionnel : meuble audio/vidéo SU 21 XR.

7990F



KV 21 XRTB

Mêmes caractéristiques de KV 21 XRB (voir plus haut). Décodeur ANTIOPE intégré.

8990F

KV 27 XRB

Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 68 cm, haute résolution : image plus contrastée, possibilité d'affichage de 2000 caractères. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Circuit CTI : amélioration des transitions de couleurs. Deux prises 21 broches. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Affichages multiples sur écran : nº de programme, volume sonore, couleur, contraste, plages de fréquences. Stéréo 2x15 Watts. Loudness. Réception double langage. Accessoires optionnels : meuble audio/vidéo SU 27 XR, pied SU 7 XB.

9490F



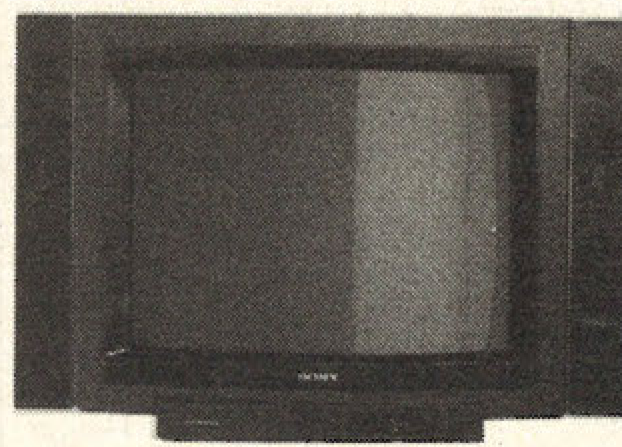
KV 27 XRTB

Mêmes caractéristiques de KV 27 XRB (voir plus haut). Décodeur ANTIOPE intégré.

10490F

KV 27 EXB + SS 27 EXH

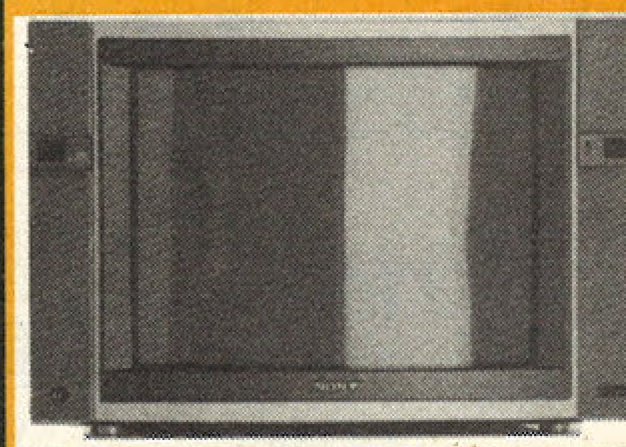
Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Design Frog Line. Tube Black Trinitron 68cm, haute résolution : image plus contrastée, possibilité d'affichage de 2000 caractères. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Stéréo 2x30 Watts. Réception double langage.
SS 27 EXH : enceintes acoustiques latérales.



9990F

KV 27 XSB

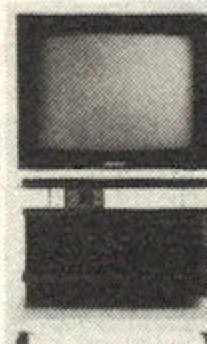
Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube Black Trinitron 68cm, haute résolution : image plus contrastée, possibilité d'affichage de 2000 caractères. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Stéréo 2x10 Watts. Réception double langage.



8490F

Meuble Profeel SU 170

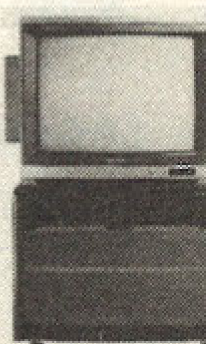
Meuble Profeel spécialement conçu pour recevoir le moniteur KX27PS1, un tuner télévision et un magnétoscope.



1790F

Meuble SU 27 XR

Meuble conçu pour recevoir le KV 27XRB ou le KV 27XRTB et plusieurs matériels de largeur inférieure à 468mm.



1290F

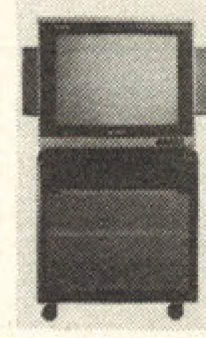
Pied Pivotant SU 7XB

Pied pivotant spécialement conçu pour recevoir le KV 27 XRB ou le KV 27XRTB.

1780F

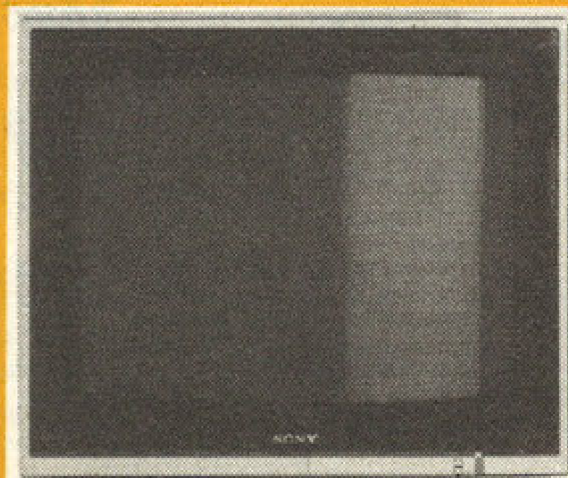
Meuble SU 21 XR

Meuble conçu pour recevoir le KV 21XRB ou le KV 21XRTB et plusieurs matériels de largeur inférieure à 468 mm.



915F

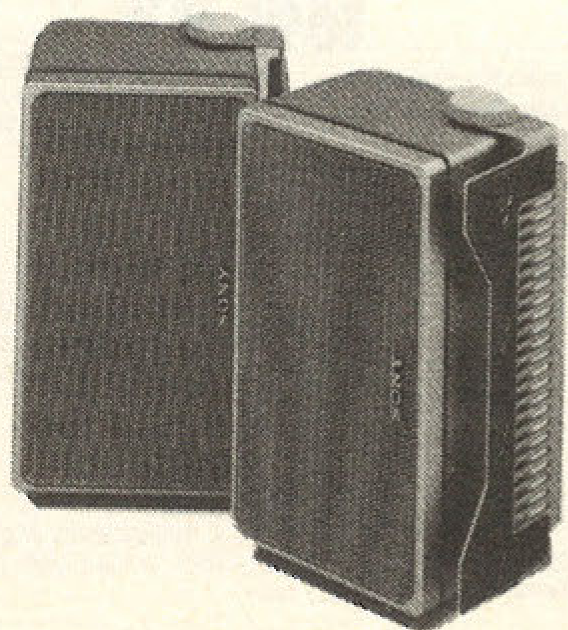
Moniteur Profeel KX 27 PS1



Moniteur quadristandard Pal/Secam/NTSC 3.58/NTSC 4.43, télécommandable. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformation verticales de l'image. Système exclusif d'image dynamique et couleur dynamique. Système d'entrées multiples audio/vidéo. Stéréo 2x14 Watts.

9900F

Enceintes SSX 2A

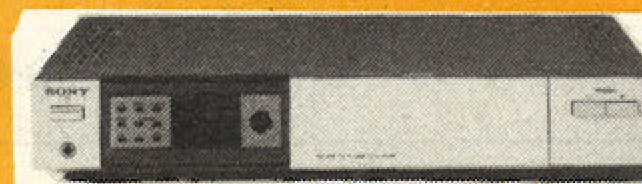


Enceintes acoustiques 2 voies pour moniteur KX 27 PS1. Sensibilité 88 dB/W/m. Impédance : 8 ohms. Puissance maximale : 25 W. Bande passante : 75 - 20.000 Hz. Dimensions : (HxLxP) 276x159x127 mm. Poids : 2,3 kg par enceinte.

890F

Tuner PROFEEL VTX100M

4900F



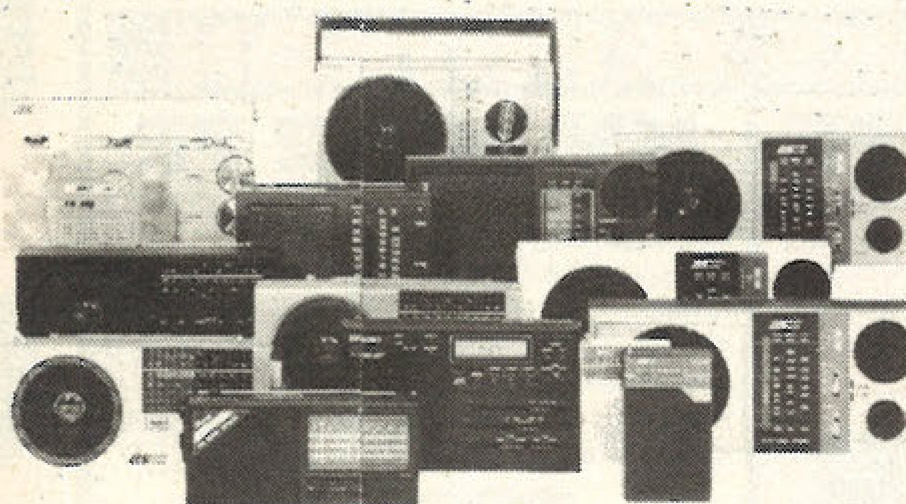
Tuner télévision multistandard à télécommande infrarouge, spécialement conçu pour les moniteurs Profeel, autorisant la réception de signaux couleur PAL/SECAM/NTSC 3.58 et 4.43.

Couverture de fréquence : VHF F2-F10, E2-S20, IA-IJ, AO2-49, R1-R12 ; UHF : F21-F69(L), E21-E68 (B/G/H), B21-B68 (I), A14-A78 (M), R21-R60 (D, K). Recherche automatique ou manuelle et mémorisation de 30 programmes. Stéréo, réception double langage. Connecteurs multiples d'entrées/sorties audio/vidéo autorisant le branchement simultané de trois sources d'images. Télécommande RM 611 fournie. Dimensions (HxLxP) 80x430x265mm. Poids 4,5kg.

GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Dpt HI FI



LES TRANSISTORS AUDIOSONIC

D'un rapport qualité/prix imbattable, ils sont garantis deux ans par GENERAL. M. FRESSON, notre responsable SON sera heureux de vous faire une démonstration de leurs qualités.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	PILES	SECTEUR	PRISE CASQUE	PO	FM	FM/STEREO	GO	OC
TK 304	69F	Noir Blanc	●		●		●			
TK 301	119F	Noir	●		●	●	●		●	
TK 329	159F	Noir	●	●	●	●	●		●	
TK 341	189F	Bronze	●	●	●	●	●		●	
TK 331	199F	Champ. Noir	●	●	●	●	●		●	
TK 338	229F	Rouge Blanc Bleu	●	●	●	●	●		●	
TK 322 CB	259F		●		●		●			CB
TK 334	299F	Argent	●	●	●	●	●		●	●

LES RADIOS K7 MONO AUDIOSONIC

Présentation très moderne. Excellente musicalité et petit prix.

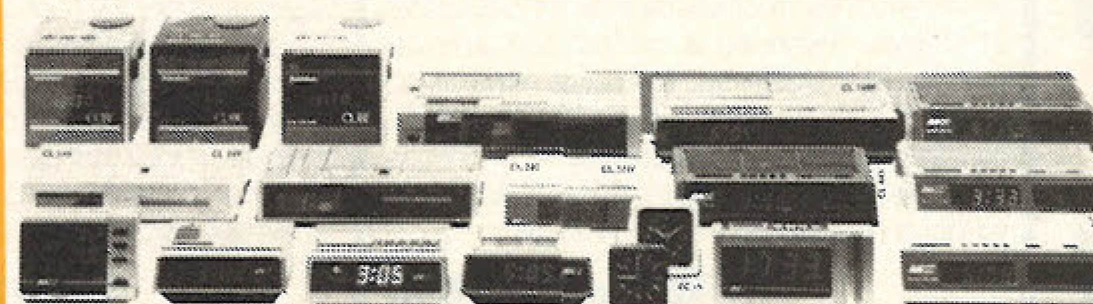
	PRIX	COULEUR au CHOIX	GO/FM	PO/FM	PO/GO/OC/FM	2 HP	COMPTEUR	IND. PUIS. LED
TB 7860	269F	Rouge Noir Bleu Blanc	●					
TB 7891	329F	Argent		●				
TB 7883	359F	Argent			●			
TB 7893	379F	Noir			●			
TB 7840	649F	Argent				●	●	●

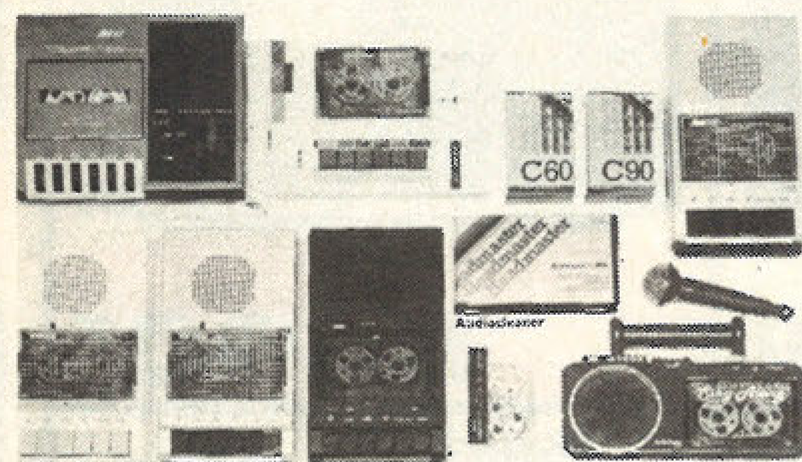


LES RADIOS REVEILS AUDIOSONIC

GENERAL ne fait pas les choses à moitié ! Nous disposons d'une sélection de 10 modèles qui devraient satisfaire les plus exigeants.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	REGLAGE VOLUME	PO	FM	GO	CADRAN LUMINEUX	DISPLAY VERT	DISPLAY ROUGE	REGLAGE LUMIERE	ALARME	POUSSOIR SOMMEIL	DC BACK-UP
CL 341	149F	Rouge Argent			●	●			●		●	●	
CL 350	189F	Noir Blanc	●		●	●					●	●	●
CL 343	199F	Blanc	●	●	●	●	●				●	●	●
CL 349	219F	Argent	●	●	●	●			●		●	●	●
CL 345	239F	Blanc Argent Noir Rouge	●	●	●	●	●		●		●	●	●
CL 445	249F	Champ.	●	●	●	●	●	●			●	●	●
CL 351	249F	Noir Blanc Argent	●	●	●	●	●				●	●	●
ECR 88	249F	Argent	●	●	●	●	●				●	●	●
CL 765 + LECTEUR K7	399F	Champ.	●	●	●	●	●		●		●	●	●
CL 760 + Lect/Enreg K7	499F	Champ.	●	●	●	●	●		●		●	●	●





LES MAGNETOS K7 AUDIOSONIC

Des produits solides et sans histoire. GARANTIE 1 AN.

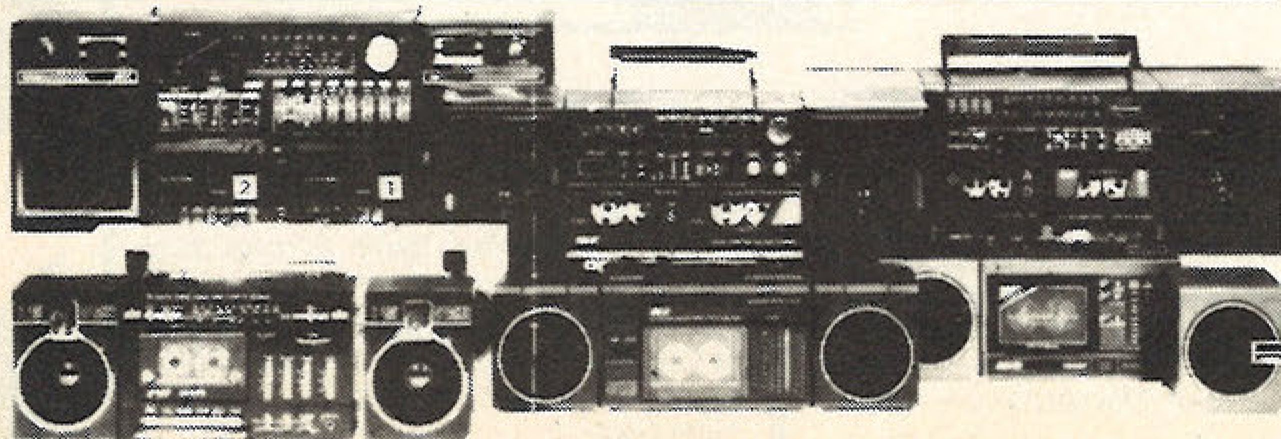
	PRIX	COULEUR au CHOIX	PILES	SECTEUR	MICRO INCORPORE	ARRET AUTO	REGL.AUTO ENREGIS	COMPTEUR	PROPECT. CHARGT
CT 171	209F	Argent	●	●	●	●	●		
SV 667 sans HP pour micro	239F	Argent	●	●		●	●	●	●
SV 670	259F	Noir Rouge	●	●		●	●	●	●
AF 52 (pocket)	269F	Noir Blanc Rouge	●	●	●	●	●	●	●
CT 125	279F	Rouge	●	●	●	●	●	●	●



LES MINI-COMPOS STEREO AUDIOSONIC

Le stade intermédiaire entre le radio-cassette et la chaîne hihi. Caractéristique numéro un des "mini-compos" : les enceintes sont détachables. La présentation des différents modèles est particulièrement réussie.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	IND. PUIS. LED	SPATIAL STEREO	EGALISATEUR	PRISE MIC. SUP.	PO/FM STEREO	GO	OC	INTER.Mono-Stéréo	AFC sur FM	INDIC. SYNTONIS.	DOUBLE K7	LECTURE CONTINUE	DUPLIC. RAPIDE	SELECT. CHROME	SELECT. METAL	EJECTION DOUCE	COMPTEUR	INDIC.LED.ENR/LECT	INTERRUPT. PAUSE
TBS 8263	699F	Noir				●	●	●	●		●	●							●		
TBS 8230 4 HP	799F	Noir				●	●	●	●												
TBS 8800 6 HP	899F	Gris				●	●	●	●		●	●							●		
TBS 8200 4 HP	1199F	Rouge Blanc Gris		●		●	●	●	●		●	●					●	●	●	●	●
TBS 8350 6 HP	1690F	Noir	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●



LES BALADEURS AUDIOSONIC

"Un rapport qualité-prix imbattable... et nous offrons une garantie totale d'un an. Superbe présentation. Mécanismes de précision."

CT 133 .... **149F**
Coloris : blanc ou noir - cassette - pince ceinture - casque ultra-léger. Design superbe.

CT 134F **149F**
Coloris : blanc - cassette - casque ultra léger - Présentation classique.

CT 137 .... **169F**
Coloris : blanc - cassette - 2 prises casque - dispositif anti-pleurage. Casque ultra léger.

CT 135 .... **259F**
Coloris : argent - cassette - égaliseur 3 curseurs. Casque ultra léger.

CT 136 .... **299F**
Coloris : blanc - cassette + radio 2 gammes d'ondes (GO/FM).

CT 146 .... **349F**
Coloris : noir - cassette + radio 2 gammes d'ondes (GO/FM) - 2 enceintes + 1 poignée + casque.

CTP 830 .... **419F**
Coloris : rouge - cassette + tourne-disque. Casque ultra léger.

LES ACCESSOIRES BALADEURS

Les enceintes amplifiées

SB 18 .... **199F** la paire
2 enceintes verticales avec 2 HP - ampli intégré 2x3w avec indicateur de niveau piles - cordon casque fourni pour branchement sur n'importe quel baladeur.

SB 15 .... **189F** la paire
2 mini enceintes ampli intégré 2x3w - indicateur de niveau batterie - arrêt automatique - cordon de liaison universel pour tout type de baladeur.

VS 6 .... **269F** la paire
2 mini enceintes ampli intégré 2x3w indicateur piles - cordon liaison universel.

SB 13 .... **299F** la paire
Sac + 2 enceintes ampli intégré 2x3w - compartiment baladeurs - indicateur piles - arrêt automatique.

Les enceintes sans ampli

SB 14 2 mini enceintes **99F** la paire

SB 16 .... **149F** la paire
2 mini enceintes portefeuille

SB 17 .... **149F** la paire
2 mini enceintes téléscopiques dans un boitier.

SB 10 .... **199F** la paire
2 mini enceintes Bass Reflex. Excellent rendu des graves.

LES CASQUES BALADEURS

HP 21 Casque ultra léger **39F**

HP 25 Ecouteurs stéréo. **39F**

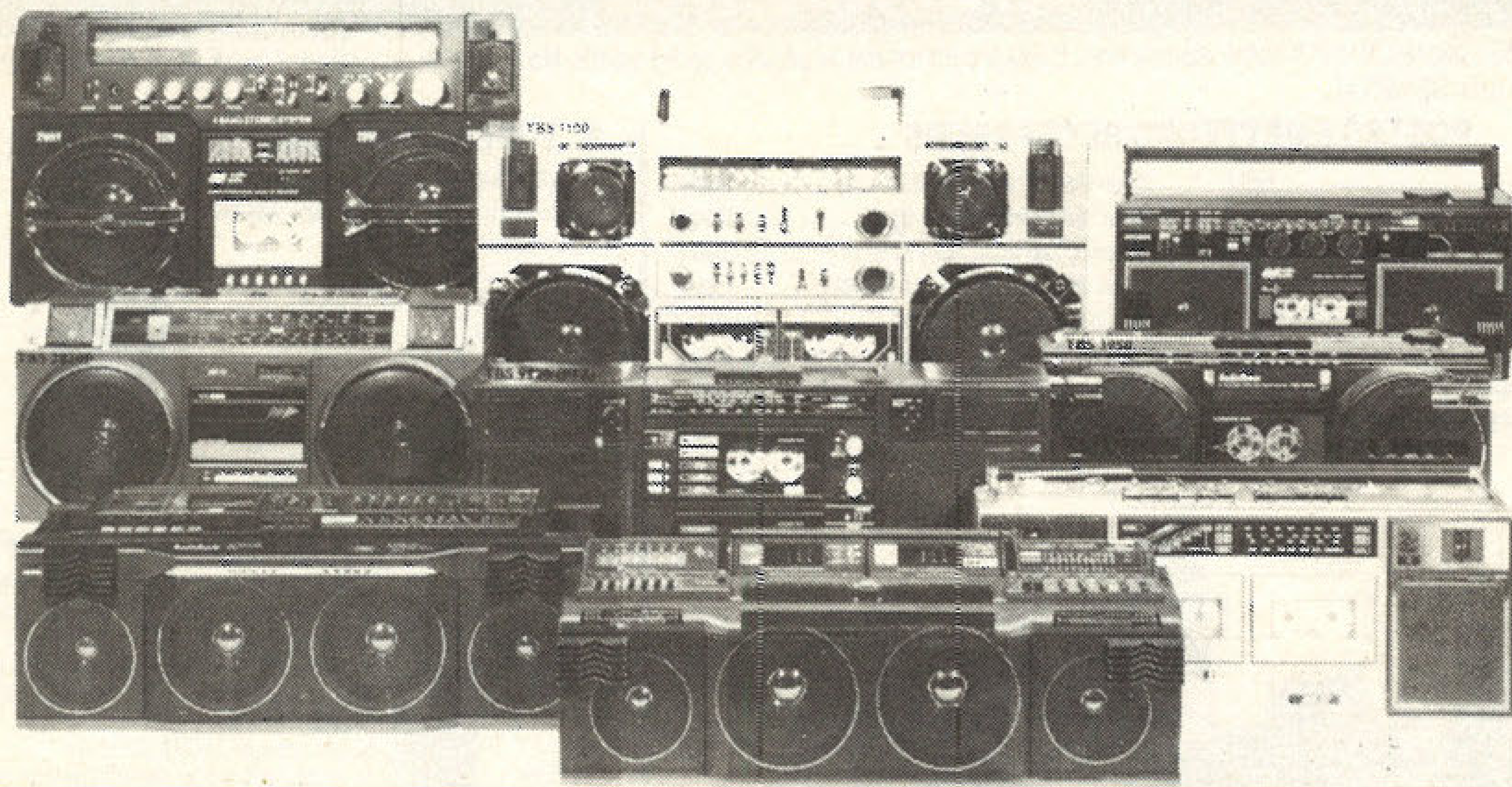
HP 23 Casque/réglage volume **99F**

HP 24 .... **99F**
Casque + jack hifi supplémentaire

HP 20 .... **69F**
Casque pliant avec boite cassette.

HP 19 .... **119F**
Casque pliant avec support

Département Hi Fi



LES AUTORADIOS ET LECTEURS DE CASSETTES AUDIOSONIC

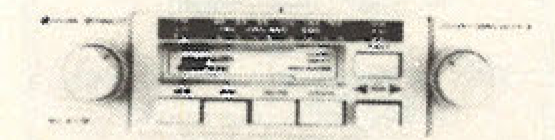
Un gamme fiable, complète et très musicale pour un prix stupéfiant

CSR 1530F **399F**
Autoradio PO/GO/FM, sans cassette, stéréo 2x7W.

CSR 1430 F **499F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x7W. Lecteur de cassettes stéréo. Commutation automatique de cassette en radio. Avance rapide. Tonalité progressive/Balance. Recherche au choix par commutateur des émetteurs faibles et éloignés ou proches et puissants. Présentation noire ou argent.



CSR 3530 F **899F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x7W. Lecteur cassette auto-reverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Voyant indicateur. Sélecteur mono/stéréo. Tonalité progressive. Balance. Présentation noire ou silver. Dimensions : 17,8x14x4,4cm. Normes DIN.



CSR 5730 F **899F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x18W. Lecteur cassette stéréo. Commutation automatique de cassette en radio. Avance rapide. Affichage digital de la fréquence. Eclairage de nuit du cadran et des boutons. Revient à la mise en route sur la dernière fréquence affichée. Présentation Flat Nose. Couleur noire. Tonalité progressive/Balance. Dimensions 17,8x12x4,4 cm (normes DIN).

CSR 4030F **949F**
Autoradio GO/FM stéréo avec booster et égalisateur. Puissance 2x18W. Lecteur cassette stéréo autoreverse. Suppression de bruit ASO. Interrupteur mono/stéréo. Egalisateur qui couvre 5 gammes de fréquence. Tonalité progessive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x14,5x4,4 cm (normes DIN).



CSR 4430F **999F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x8W. Lecteur de cassette autoreverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Affichage digital de la fréquence. Affichage heures et minutes. Tonalité progressive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x15,5x4,9cm (normes DIN).



CSR 4530F **1499F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x25W. Lecteur de cassette autoreverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Affichage digital de la fréquence. Mémoire. Affichage des heures et des minutes. Tonalité progressive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x15,5x4,9 cm (normes DIN).

CR 15 **399F**
Lecteur de cassette stéréo sans radio. Autoreverse. Noir. 2x5W. Avance rapide. Ejection.

COMPLEMENTS AUTORADIO AUDIOSONIC



EGALISATEUR/ BOOSTER ST4 **349F**
Egalisateur booster stéréo. L'égalisateur couvre 7 gammes de fréquences ajustables. Régulateur anti-fading pour établir l'équilibre entre haut-parleurs avants et arrières. Indications LED pour la puissance de sortie. Puissance 2x30W. Courbe de réponse 20-20.000Hz. Dimensions 15,6x14x2,2cm.

EGALISATEUR/ BOOSTER ST5 **699F**
Booster stéréo. L'égalisateur couvre 7 gammes de fréquences ajustables. Régulateur anti-fading pour établir l'équilibre entre haut-parleurs avants et arrières. Indication LED pour la puissance de sortie. Puissance 2x25W. Courbe de fréquence 20-20.000Hz. Dimensions 16x14,4x5,2cm



HAUT PARLEURS

CS 400 **399F** la paire
HP sabot. 3 voies. 30W.

CS 405 **499F** la paire
Boitier étrier. 3V. 50W.

CS 420 **489F** la paire
Boitier tweeter articulé étrier. 2V. 50W.

CS 425 **589F** la paire
Boitier tweter articulé étrier. 3V. 60W.

CS 435 **289F** la paire
Mini boitier tweeter. 30W.

CS 439 **169F** la paire
HP encastrable. Diam. 10C. 40W

CS 441 **349F** la paire
HP encastrable. Diam. 130. 3 voies, normalisé, 30W.

CS 442 **159F** la paire
HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 20W.

CS 444 **159F** la paire
HP encastrable 9x15. 2 voies. 20W.

CS 446F **149F** la paire
Hp encastrable. Diam. 130. 2 voies. 20W.

CS 447 **199F** la paire
HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 40W.

CS 455 **279F** la paire
HP sabot. 2 voies. 30W.



CS 460 **249F** la paire
Mini boitier bicone. 30W.

CS 470 **299F** la paire
Boitier convertible. 3 voies. 30W.



CS 471 **299F** la paire
Boitier. 3 voies. 60W

CS 476 **249F** la paire
Boitier. 2 voies. 40W.

CS 475 **249F** la paire
Boitier. 2 voies. 30W.

CS 809 **99F** la paire
HP boitier simple. 8W

ANTENNES AUTO

X 4110 **39F**
Antenne d'aile

X 430 **69F**
Antenne caoutchouc

X 740 **139F**
Antenne électronique avec préampli

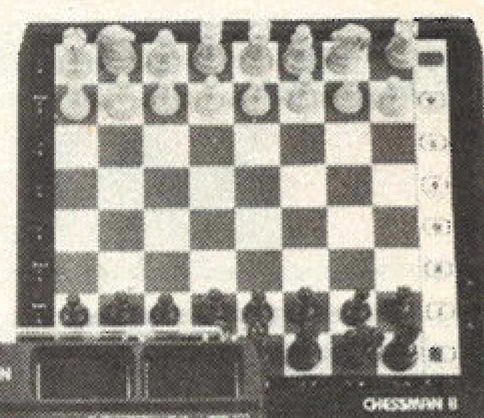
X 5100 **159F**
Antenne électrique semi-automatique.

LES RADIOS K7 STEREO AUDIOSONIC

La catégorie REINE pour AUDIOSONIC. Pas moins de 15 modèles bien différenciés. Il y en a pour tous les goûts.

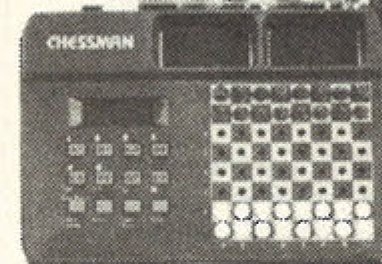
	PRIX	COULEUR au CHOIX	IND. PUIS. LED	SPATIAL STEREO	EGALISEUR	PRISE MIC. SUP.	PRISE HP SUP.	PO/FM STEREO	GO	OC	INTER. Mono-Stéréo	AFC sur FM	INDIC. SYNTONIS.	DOUBLE K7	LECTURE CONTINUE	AUTO REVERSE
TBS 4230	499F	Champ.				●		●	●			●				
TBS 3710	539F	Noir				●	●	●	●			●				
TBS 2230	579F	Argent				●	●	●	●			●				
TBS 2310 4 HP	599F	Noir Or				●	●	●	●		●	●				
TBS 3830	699F	Argent	●			●	●	●	●		●	●				
TBS 2830 4 HP	739F	Rouge Bleu Blanc		●		●	●	●	●		●	●				
TBS 3810	719F	Noir				●	●	●	●	●	●	●				
TBS 9110	791F	Argent				●	●	●	●			●		●		
TBS 3820	899F	Noir				●	●	●	●	●						
TBS 2950	899F	Argent				●	●	●	●							●
TBS 9310 4 HP	999F	Noir				●	●	●	●	●		●		●		
TBS 9220 2x5W	1149F	Argent	●			●	●	●	●					●		
TBS 9900 4 HP	1399F		●	●		●	●	●	●		●	●	●	●	●	

LES JEUX D'ECHECS MULTITECH



CHESSMAN I **359F**
8 niveaux de jeu (même niveau tournoi). Fait le roque, la prise en passant et la promotion des pions. Pat. Echec. Echet et mat annoncement. Il résoud des problèmes de mat en 3 coups. Portatif. Fonctionne avec une pile 9V.

CHESSMAN II **699F**
Permet de changer de niveau en cours de jeu. Permet la prise en passant, le roque et la promotion des pièces. 8 niveaux de jeu avec 1 niveau tournoi. Pat. Echec. Echec et mat annoncement. Résoud des mats en 2 coups. 6 piles de 1,5V.



CC 009 **999F**
Jeu d'echec électronique de sac. 16 niveaux de jeux. Large éventail d'ouvertures en mémoire. Vérification de position. Possibilité de revenir en arrière. Refuse les coups interdits. Résoud des mats en 4 coups.

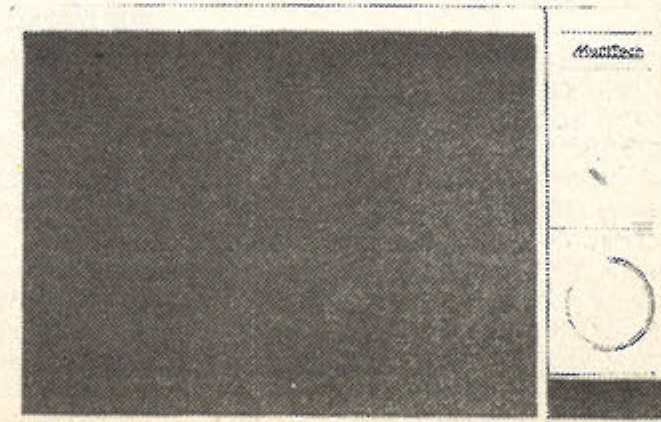
CC 006 **1495F**
Présentation luxueuse. 12 niveaux de jeu. Possibilité de changer de niveau en cours de partie. Large choix d'ouvertures en mémoire. Résoud les mat en 4 coups.



FOUR MICRO ONDES MULTITECH DMR 602

Qui dit mieux en rapport qualité/prix ? Cuisson rapide : puissance de sortie 500W. Décongélation : puissance de sortie 200W. Minuteur 35mn. Plateau tournant. Volume intérieur 18 litres. Consommation 980W. 220V. Dimensions intérieures : 300 x 298 x 202 mm. Dimensions extérieures : 462 x 328 x 309 mm. Poids 17 kg.

1499F



GENERAL
10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Départements CB LOCATION SON

LOCATION COURTE DURÉE DE MATÉRIEL VIDEO - HI FI - INFORMATIQUE

(Pour des durées plus longues, nous consulter)
Un chèque de caution NON ENCAISSÉ et une quittance sont demandés pour toute location
(Téléphoner à Dominique si vous souhaitez une réservation)

	LA JOURNEE	LE WEEK-END (vend.16h/lun.12h)
MICRO		
Micro AMSTRAD CPC 464 Mono .... F	250 F	
Micro AMSTRAD CPC 464 couleur	200 F	300 F
Micro AMSTRAD PCW 8256	300 F	500 F
Micro AMSTRAD PCW 8512	500 F	800 F
Micro AMSTRAD PC 1512 DD Couleur (selon disponib.)	500 F	800 F
Imprimante EPSON L X 80	150 F	250 F
Imprimante AMSTRAD DMP 2000	120 F	200 F
Imprimante AMSTRAD DMP 3000	140 F	240 F
VIDEO		
Magnétoscope VHS salon	200 F	300 F
Magnétoscope VHS portable	300 F	500 F
Caméra VHS couleur	200 F	300 F
TV couleur 36 cm SECAM	100 F	180 F
TV couleur 54 cm SECAM	150 F	250 F
TV couleur 36 cm PAL SECAM	150 F	250 F
TV couleur 54 cm PAL SECAM	200 F	300 F
HI FI		
Ampli 2 X 50 W.	100 F	180 F
Platine-Disque	100 F	180 F
Tuner	100 F	180 F
Platine K7	150 F	250 F
Règie Disco 2 TD + Ampli + Mixage 2 X 150 W.	800 F	1300 F
Table de mixage 6 voies	150 F	250 F
Enceintes Hifi 50 W. la paire	100 F	180 F
Enceintes Sono 150 W. la paire	300 F	500 F

DÉPARTEMENT CB

Marcel, notre spécialiste CB est à votre disposition. Il assure lui même le service après vente. Nous avons sélectionné pour vous des produits de qualité à des prix GENERAL.

POSTES EMETTEURS RECEPTEURS

Tagra Orly AM-FM	650 F
Tagra Océanic AM-FM	950 F
Midland 4001 AM-FM	990 F
Président Taylor AM-FM	690 F
Président François AM-FM	790 F
Président PC 43 AM + VHF	1490 F
Président Valeryan FM	890 F
Président JFK AM-FM	1490 F
Président Jack AM-FM-BLU	1490 F
Superstar 360 AM-FM-BLU	1995 F
Président Grant AM-FM-BLU	1890 F
Président Jackson AM-FM-BLU	2390 F
Rama 40 Multimode II AM-FM-BLU	1590 F
Portable Président AM-FM	990 F
Portable Président PC 9 AM + BP10	1290 F
Belcom LS 102 X VFOAM-FM-BLU	4990 F
Tristar 848 AM-FM-BLU	2490 F

2 SUPER MACHINES CHEZ TAGRA :

TAGRA POCKET 40 canaux **1590F**
Le nouveau portable 27 MHZ - AM-FM
Homologué PTT NR 86004 CB

ULTRA PERFORMANT grâce à une technique d'avant-garde et une conception utilisée en radio amateur.
Affichage par LED
Sélection des canaux par touches
Boîtier accus détachable
Antenne télescopique
Prises HP, micro et aliment. extérieures

Le kit TAGRA Orly "Prêt à moduler"

Dans un même emballage, vous trouverez tout le nécessaire pour vous mettre en fréquence.
a) un TAGRA ORLY, qui est sans doute le plus vendu des postes CB en France (40 canaux -AM-FM)
b) une antenne TAGRA DV 27 X N
c) un tos mètre pour règler l'intensité de votre antenne
d) une embase gouttière et tous les cordons coaxiaux. Les prises PL sont toutes soudées et il n'y a plus qu'à brancher.

999F

ACCESSOIRES POUR LA C B

ANTENNES DE BASE	
MK1 1/2 onde raccourcie	268 F
MK2 5/8 raccourcie	268 F
Mini GP 1/4 onde	150 F
Tagra GP27BR courte	120 F
Tagra GP27 1/2	225 F
Tagra GP27 5/8	298 F
Tagra F2 1/2 4 Rad.	488 F
Tagra F3 5/8 3 Rad.	590 F
Tagra F4 5/8 4 Rad.	647 F
ANTENNES DIRECTIVES	
AH O3 Beam 3 éléments	488 F
AH 04 Beam 4 éléments	587 F
AH 05 Beam 5 éléments	648 F
BT 122 Cubicale Quad	1195 F
RT 50 Moteur 50 kg	527 F

ANTENNES MOBILES 27 Mhz	
Tagra Spectrum II R	148 F
Tagra B27 1/4	195 F
Tagra HN 65 Minilog	95 F
Tagra HN 90 log	90 F
Tagra HN 150 log	115 F
Tagra DV 27 HN 5/8	98 F
Tagra DV 27 XN 1/4	110 F
Tagra DV 27 RVH	135 F
Tagra DV 27 DCH Camion	198 F
Tagra K 120	217 F
Tagra RML 120	120 F
Tagra RML 145	130 F
Tagra RML 180	177 F
Tagra ML 145	275 F
Tagra 1/4 onde inox	248 F
Gamma 120 R	157 F
Magnum K 220	248 F
ML 145	237 F
Tagra RMLA	158 F
MS 145 brin acier	188 F
APPAREILS DE MESURES	
Mini tos	89 F
TOS 102	115 F
TOS 201	218 F
TOS 202	295 F
TOS 178	345 F
TOS 500	347 F
TOS 700 (Pro) 2/500 Mhz	1150 F
TM 100	295 F
TM 1000	490 F
C45 fréquencemètre	540 F
C50 fréquencemètre	775 F
LT 101 Multimètre	99 F

ADAPTATEURS D'IMPEDANCE	
M 27 Matcher 500 W	160 F
MM 27 Matcher 100 W	85 F
BRL 15 B 100 W	85 F
DX 27 compl. radio/CB	95 F
CABLES ET CORDONS	
Cordon spirale micro	30 F
Cordon PL/PL	20 F
Cordon alimentation	20 F
Cordon détrompeur	15 F
Câble 450 M + PL	35 F
Coaxial 6 mm	3 F le m.
Coaxial 6 mm K X 15	6 F le m.
Coaxial 9 mm	7 F le m.
Coaxial 9 mm blindé	10 F le m.
Coaxial RG 213 E	12 F le m.
Coaxial RG 213 K X 15	15 F le m.

AMPLI ET PREAMPLI	
GL 25 25 W	188 F
B 50 50 W	290 F
ML 80 80 W	490 F
B 150 150 W	457 F
B 299 300 W	940 F
B 300 P 300 W/préam.	1240 F
BV 131 150/300 W Tube	887 F
BV 132 150/300 W Trans.	887 F
P 27/1	198 F
P 27/M	168 F
REDUCTEURS-FILTRES	
RP6 Atténuateur	212 F
NFS 1000 Kit Deparasit.	85 F
MICRO MOBILES ET ECHO	
Micro Standard	80 F
DM 510	100 F
EC 2018 Echo Pro	449 F
EC 980	527 F
Support Micro	10 F
MICRO DE BASE	
MB + 4	378 F
MB + 5	480 F
TW 232	390 F
AC 700	420 F
DX 344 Piezo	297 F
PA 100	290 F
EB 2010	690 F
P. ADRESS et H. PARLEURS	
PA 8 W	85 F
PA 15 W	148 F
PA 20 W	165 F
PA 25 W	195 F
PA 30 W	225 F

LECTEUR COMPACT DISC BUDGET GENERAL
MULTITECH CD 140

LE CD 140 complet avec son cordon de liaison, prêt à l'emploi
1895F
A crédit CETELEM
295F au comptant + 6 mensualités de **282,90F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 117,80F

A) HISTORIQUE
Le CD 140 est le milieu de gamme de MULTITECH dans le domaine des compacts discs. Bénéficiant d'une construction japonaise, il est bien sûr garanti 2 ans par nos soins.

B) PRESENTATION ET DISPOSITION DES COMMANDES
Le CD 140 se présente sous la forme d'un coffret noir avec une facade noir satiné. La changement du compact disc se fait au moyen d'un tiroir extractible automatiquement.
A droite de ce tiroir, nous trouvons les commandes suivantes :
1 - Interrupteur d'alimentation (POWER). Enfoncer pour mettre l'appareil en marche. Enfoncer à nouveau pour couper l'alimentation.
2 - Logement du disque. Il est destiné à recevoir un disque compact.
3 - Témoin mémoire. Il s'allume pendant que la fonction mémoire est active.
4 - Témoin de lecture répétée (ONE REPEAT) d'une portion. Il s'allume pendant que la fonction est active.
5 - Témoin de lecture de toutes les sélections (ALL REPEAT). Il s'allume pendant que la fonction est active.
6 - Témoin "A B" pour répéter (REPEAT). Il s'allume pendant que la fonction A B répétition est active.
7 - Affichage métrique (MUSIC) et horaire (TIME). Après avoir placé le disque dans le logement, l'affichage indique le numéro total de lecture. Pendant la lecture de chaque sélection, l'affichage indique la durée écoulée en appuyant sur la touche ELAPSE TIME/MUSIC NO.
8 - Témoin lecture/pause (PLAY/PAUSE). Il s'allume pendant que la fonction de lecture est active et il clignote pendant que la fonction de pause est active.
9 - Témoin d'alimentation (POWER). Il s'allume pendant que l'appareil est sous tension.
10 - Touche lecture/pause (PLAY/PAUSE). Presser cette touche pour enclencher la lecture du disque. Presser cette touche pour arrêter la lecture. Presser cette touche pendant la pause pour recommencer la lecture.
11 - Touche arrêt (STOP). Presser cette touche pour arrêter la lecture.
12 - Touche pour recherche en marche avant à vitesse rapide (FORWARD). Une poussée maintenue sur cette touche enclenche la recherche en marche avant à vitesse rapide.
13 - Touche pour recherche en marche arrière (BACKWARD). Une poussée maintenue sur cette touche enclenche la recherche en marche arrière.
14 - Touche de détecteur de musique (MUSIC SEARCH).
15 - Touche de lecture répétée/mémoire (REPEAT/MEMORY). La poussée sélectionne le mode désiré. Mémoire ou répétition d'une portion A B ou de toutes les sélections.
16 - Effacer la programmation (MEMORY CANCEL). Cette touche efface la sélection programmée en mémoire avant par les touches (14). Et pour annuler le mode de lecture répétée A B appuyer sur la touche CANCEL.
17 - Touche de programmation (MEMORY STORE). Cette touche mémorise la sélection choisie par les touches (14). Et pour programmer une portion on mémorise par la touche A-B.
18 - Touche de sélection d'affichage (ELAPSE TIME/MUSIC NO.). En appuyant sur cette touche on sélectionne le mode d'affichage désiré, l'horaire de lecture du numéro de musique.
19 - Touche pour ouvrir/fermer le logement (OPEN/CLOSE). Presser cette touche pour ouvrir. Presser à nouveau pour fermer. Note : on peut fermer le logement en le poussant légèrement.
20 - Sortie de ligne (LINE OUT). Ce cordon est raccordé aux prises CD ou AUX d'un amplificateur.
21 - Cordon d'alimentation. Raccorder à une prise secteur AC de votre amplificateur ou murale.

SON INSTALLATION ET SON UTILISATION

Lecture de disques
1) Enclencher l'interrupteur POWER. Le temoin s'allume.
2) Appuyer sur la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement du disque. Placer un disque dans le logement en orientant l'étiquette vers le haut.
3) Fermer
4) La lecture commence au début de la première sélection. Après le disque s'arrête.
5) L'indicateur MUSIC NO. indique le no. des sélections enregistrées sur le disque.
6) En appuyant sur la touche PLAY/PAUSE la lecture commence automatiquement au début de la première sélection. Le témoin play s'allume et l'indicateur MUSIC NO. indique NO 1.
7) Si vous désirez le ELAPSE TIME, appuyer sur la touche du sélecteur d'affichage (ELAPSE TIME/MUSIC NO). Appuyer à nouveau pour recevoir le mode du numéro de musique.
8) Appuyer à nouveau sur la touche PLAY/PAUSE pour le mode de pause. Le témoin play clignotera.
9) Le disque s'arrête automatiquement à la fin de la dernière sélection. L'affichage indique "Ed".
10) Appuyer sur la touche STOP, l'affichage indique no. 1, après arrêter.

Lecture avec mémoire (random access)
1) Enclencher l'interrupteur POWER.
2) Appuyer sur la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement du disque. Placer un disque dans le logement en orientant l'étiquette vers le haut et fermer.
3) Appuyer le sélecteur REPEAT/MEMORY sur le mode memory. Le témoin MEMORY s'allume. Note : on use le mode MEMORY si le lecteur se trouve au mode STOP.
4) Sélectionner le numéro de la sélection désirée (voir fig. 3).

Fig. 3

5) Appuyer sur la touche STORE et la première sélection est programmée dans le mémoire (la partie droite de l'affichage indique 1). Voir fig. 4.
6) Sélectionner la prochaine sélection.
7) Appuyer sur la touche STORE. La deuxième sélection est mémorisée (la partie droite de l'affichage montre 2) (voir fig. 5).
8) Continuer jusqu'a ce que toutes les sélections désirées soient programmées pour la lecture (en total 16).
Note : pendant la programmation, des numéros quelconques peuvent être sélectionnés (par exemple, 5, 3, 8, 2) et la lecture sera effectuée selon cette programmation (5, 3, 8, 2).
9) Appuyer sur la touche PLAY/PAUSE et la lecture commence selon les programmations de sélection.

Contrôler ou changer les programmes
1) Mettre le lecteur au mode STOP.
2) Appuyer sur la touche STOP et contrôler le numéro sélectionné programmé.
Note : si vous désirez contrôler encore une fois le numéro programmé, vous appuyez sur la touche STOP et appuyez sur STORE pour contrôler la sélection.
3) Continuez à appuyer sur la touche STORE jusqu'à 16.
4) Si vous voulez changer le PROGRAMME, sélectionnez le numéro à effacer et appuyez sur la touche CANCEL (voir fig. 6). La sélection est effacée (voir fig. 7). Le numéro de musique va clignoter. Après, sélectionner la nouvelle sélection et appuyer sur la touche STORE.

Remarques :
(1) Appuyez sur la touche PLAY/PAUSE et la lecture est normale.
(2) La lecture avec mémoire sera effectuée sans arrêt des numéros sélectionnés programmés.
(3) Recherche d'une sélection (MUSIC SEARCH). Pendant la lecture avec mémoire appuyer sur les touches (14) pour passer des programmes.

Effacer le programme
On efface le programme complet en usant la touche REPEAT/MEMORY ou la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement.

Répétition d'une seule sélection
1) Enfoncer la touche POWER et appuyer sur la touche OPEN/CLOSE et placer un disque. Fermer le logement.
2) Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY pour sélectionner le mode ONE repeat (répétition) (voir fig. 8).
3) Sélectionner le numéro désiré.
4) Appuyer sur la touche PLAY.
5 La sélection est répétée jusqu'à ce que la touche Stop soit pressée.

ALL REPEAT (répétition du disque dans son intégralité)
1) Appuyer sur la touche REPEAT pour sélectionner ALL.
2) Appuyer sur la touche PLAY. Lorsque le lecteur arrive à la fin de la dernière sélection, il revient automatiquement au début de la première et la lecture recommence. Pour arrêter presser la touche STOP.

REPETITION d'une portion délimitée par deux points
1) Pour la lecture en répétant une portion délimitée par deux points.
2) Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY pour sélectionner le mode A-B et le témoin A-B clignote plus vite.
3) Appuyer sur la touche PLAY, déterminer le point à partir duquel on désire lancer ultérieurement la lecture, puis appuyer sur la touche STORE. Le témoin A-B clignote lentement (voir fig. 9).
4) Déterminer la fin de a lecture point B et appuyer sur la touche STORE. Le témoin A-B arrêtera de clignoter.
5) Le lecteur reviendra au point A et commencera la lecture.
6) Pour effacer cette répétition A-B, appuyer sur la touche CANCEL.
7) Effacer complètement cette répétition A-B. Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY ou appuyer sur la touche OPEN/CLOSE. Le témoin A-B s'éteint et la lecture normale est actionnée.

Dépannage
Avant de consulter le service après-vente MULTITECH le plus proche nous vous prions de contrôler les points suivants :

Le disque ne tourne pas
1. Le cordon d'alimentation est bien branché ?
2. L'interrupteur POWER est enclenché ?
3. Le logement est bien placé ?
4. Le disque est correctement inséré avec l'étiquette vers le haut ?

Le disque tourne mais on n'entend rien
1. Contrôler les raccordements entre le lecteur, l'amplificateur et les haut-parleurs.
2. L'interrupteur POWER de l'amplificateur est enclenché ?
3. Contrôler la position du volume de votre amplificateur.
4. La position du sélecteur de l'amplificateur est sur CD ou sur la position à laquelle le CD-140 est connecté ?

NOTRE OPINION
Le CD 140 est particulièrement attrayant grace à son confort d'utilisation dû a ses possibilités de mémorisation. Proposé à un prix particulièrement competitif. Il est literralement pris d'assaut par nos clients et amis. Dépéchez-vous si vous souhaitez bénéficier rapidement de cette bonne affaire.

E) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES
Alimentation 220V 50 Hz
Tension de sortie 2V/100 % Modulation
Distortion harmonique 0,001 % par 1 kHz
Courbe de reponse 20-20 000Hz 0,5db
Diaphonie 90dB par 1kHz
Rapport signal-bruit 90 dB
Dynamique 90 dB
Dimensions (LxHxP) 350x85x300mm

GENERAL
10, bd de Strasbourg
75010 Paris ☎ 42.06.50.50

FILMS NEUFS VHS à la vente

79F

Les Caïds de l'Arnaque
Le Fantôme du Cheik
Le Galion
La Piste des Eléphants
Toryok
Le Credo de la Violence
Le Charme Discret...
La Voie Lactée
Family Rock
Martin Soldat
Une Anglaise Romantique
Le Grand Embouteillage
Faites plaisir aux Amis
Faites sauter la Banque
Les Ringards
Julie Pot de Colle
Les Demois. de Rochefort
Vous habitez chez vos Parents ?
Personne n'est parfait
Un vice de Famille
La Grande Maffia
Les Vacanciers
Christine
La Peau de Torpedo
Comme un pot de fraises
Le Tatoué
La Chasse du Roi Stakh
L'Astragale
Le Viol
Dr Françoise Gayant
Cinq et la Peau
Les Tziganes vont aux Cieux
Un Accident de Chasse
L'Esclave de Satan
Le Journal d'une Femme de Chambre
Le Destin d'un Homme
Le Flambeur
Tunnel
J'ai tué Raspoutine
Rue Haute
Moscou ne croit pas aux Larmes
Malaise
La Bête tue de sang froid
Nathalie après l'amour
SOS Danger Uranium
Alice/la dernière fugue
Le Zombi venu d'ailleurs
Tarentulas
Chasseurs de sang
Charognard
Long week-end
2020 Texas Gladiator
Ombre sanguinaire
Sacrifice
Terreur dans le ciel
La Fiancée de la mort
L'Affaire Nina B
Suicides
Strike Force
Mystère du Boeing 747
L'Ennemi Nº 1 du FBI
Le Passager de la Pluie
Adieu l'Ami
La vengeance de Zapper
On m'appelle Zapper
Du rififi à Paname
Le soleil des voyous
La Maison des Otages
L'Homme à la Buick
L'Auvergnat et l'autobus
Etes-vous fiancée à un marin grec...
Fantasia chez les ploucs
Mr le PDG
John Fever
L'Artaragon
Docteur Orloff
La Secte du Futur
Le Loup Garou de Londres
Jacques Brel
Georges Brassens
Johnny Halliday au Palais des Sports
Barbara à Pantin
Elton John
La Petite Fille au Bout du Chemin

Derzou Ouzala
Le Juge Fayard
Tendres Cousines
Convoi de Femmes
Ines la Novice
Sex Animals
Persée l'Invincible
Maciste contre Hercule
Jules César contre les pirates
La fureur des Gladiateurs
David et Goliath
L'Arbre aux Sabots (1e p.)
L'Arbre aux Sabots (2e p.)
Le Destin d'un Homme
La Maison des Bories
Masculin Féminin
Hiroshima mon amour
Muriel
L'Amour fou de Sinawolf
L'Empire de la Passion
Quand passent les cigognes
Le Cuirassé Potemkine
Le Gentleman Vagabond
Les Lumières de la Ville
La ruée vers l'Or
Les Temps Modernes
Les Feux de la Rampe
Le Dictateur
Le Cirque
Le Gosse
Monsieur Verdoux
L'Opinion Publique
La Revue de Chaplin
Un Roi à New-York
Le Comte de Monte Cristo (1e partie)
Passion
Le Comte de Monte Cristo (2e partie)
Lola Montes
Le coup de Sirocco
Quai des Brumes
Patricia
Tout est à nous
Le secret des valises noires
Les inconnus de Malte
Le Samouraï
200000 dollars en cavale
Diva
Les Liens de sang
On a tué Kennedy
Le Trou
Manœuvres criminelles d'un Procureur
La ferme de la Terreur
Le Jardinier
On m'appelle Malabar
La carrière d'une femme de chambre
A nous les petites Anglaises
Attention les yeux
Gardez-le pour vous
La femmes aux enchères
Loving you
Les héros meurent jeunes
Deux salopards en enfer
Le commando des damnés
Rafales
Les Jardins du Diable
Satan's School
Mondo Cannible
Une Vierge chez les Morts-Vivants
Monclar, rendez-vous de l'horreur
Angoisse sur la ligne
Les Amants du Capricorne
La Ballade du Soldat
Le Colosse de Hong-Kong
Jungle 2000
Aveux spontanés
Le Gladiateur Magnifique
Feu à Maracaïbo
Dar Robinson
Les enfants du Diable
Le Serpent de la Mort
La Cavale
Le Risque de vivre
L'Empreinte des Géants
La Folle Cavale
L'Aventure de la Vie
La Main Noire de Shantung
L'Araignée d'Eau
Rue Haute

Le Jardinier d'Argenteuil
4 Etranges Cavaliers
Le Comte de Monte Cristo (3e partie)
Le Comte de Monte Cristo (4e partie)

ENFANTS

Opération Chocolat
King Kong c. Godzilla
Rémy (Nº 1 à 6)
Les Maîtres du Temps
Spectreman Satan arrive
Spectreman Terreur dans la ville nouvelle
La Bourrasque
Plume d'Elan Nº 1
Plume d'Elan Nº 2
Plume d'Elan Nº 3
Mystérieuse Planète
Candy, Candy
Goldorak "les aigles de l'espace"
Albator
Starzinger "les Chevaliers de l'Espace"
Genki
Super Duke
Dracula
"le combat des Shoguns"
Le Roi Arthur
La Petite Sirène
Rolling Star
Danguard
Fulgutoz
Gordian et la Panthère
Shirley
On m'appelle King

WESTERN

La Vengence est un plat qui se mange froid
Dans la poussière du soleil
Les trois épées de Zorro
Billy the Kid
Pardon je tue
Mon nom est Pecos
Frères de sang
Pour un whisky de plus
Avec Django la mort est là
Django le Proscrit
Le Trésor de Pancho Vila
Le colt était son dieu
Les Apaches
Les pillards du Kansas
Planque-toi minable
L'Œil et fantasmes
Coupes-toi les ongles et passe-moi le beurre
Les Pornocrates
Cuisses entr'ouvertes
Viens je suis chaude
Nymphomanes en détresse
Chattes perverses
La chair en folie
Orgies à trois
Carrousel de l'amour
Sexations
Folies sexuelles
Les déchirées
Sodomie avec jeunes vierges
Après minuit
Riches et garces
La Bourgeoise en délire
Les vicieuses petites Anglaises
L'Affamée du plaisir
Partouzes perverses
Erotico Blues
Débordements pervers
Vices et perversions
Par devant par derrière
Indécences
Partouzes perverses Alcove
Eva et l'amour
Sex sauvage
Apothéose porno
Introduction à la hussarde
Cuissardes
Bachelières en chaleur
Fantasmes
Maryline
Fais moi tout
Chloe l'obsédée sexuelle
Erotiques passions
Jouis par derrière

Rage porno
Jouissances profondes
Couple pour partouzes
Le cirque de l'amour
La chair à vendre

179F DIVERS

Pétrol Pétrol
Viens chez moi
Bête mais discipliné
Les Fous du Stade
Course à l'échalote
Les Bidasses s'en vont en guerre
La Zizanie
La soupe aux choux
L'avare
L'Animal
La moutarde me monte au nez
L'amant de Lady Chatterley
Aguire ou la colère de Dieu
César et Rosalie
Un éléphant ça trompe
Qu'est-ce-qui fait courir David
Vincent, François, Paul et les autres
La guerre du feu
La femme tatouée
Sale rêveur
Reporter
Trocadéro bleu citron
L'idiot
Le Chatiment
L'équipage
Guerre de Russie
Pistolets pour un massacre
Cout d'état
Les Orphelins
Brigade anti gangster
Les pirates du XXe siècle
La neige en sang
Ne me laisse pas seul papa
La prof donne des leçons particulières
Horizon
les honneurs de la guerre
Belle emmerdeuse
La débandade
Ator
Mort au Chili
Blocus
A tombeau ouvert
Dossier Nº 7
Simba
Si ce n'est toi c'est donc ton frère
Nimitz retour vers l'enfer
Pour une poignée de salopards
La montagne du D. Cannibale
Mort au large
Horrible invasion
Homme Puma
Alligator
Super express 109
Nom de code Jaguar
L'autre enfer
S.A.R.L.
Pour Pâques ou la Trinita
Les gros malins
Tires pas sur mon collant
Terreur express
Roller Boy
Le fauve est lâché
Bandit aux yeux bleus
Nico l'arnaqueur
Requins du desert
Joyeux Lurons
Flics de choc
Robinson et le triporteur
Légitime défense
Mort amoureuse
359e section
Pour un dollar d'amour
Alerte au 36/80
Fernand cow-boy
Adios California
SOS Concorde
Chambre 17
La grande bataille
Les évadés de l'espace
Le survivant
Tueur de monstre
Le passage
La guerre de Troie
Sunburn
Horrible carnage
Et Sabata les tua tous
Lady Ice

La chute de Berlin
Apocalypse dernière guerre
Aventures à Beyrouth
Patrouille dans le Pacifique
Griffe pour griffe
Le flingueur
Les marines attaquent à Okinawa
Commando du Pacifique
Le monstre attaque
Les casseurs
Pimball
Harlequin
Le chien
Le troisième œil
Ruby
Fu Manchu
Compagnons de la gloire
Messaline Impératrice
L'été indien
Le front de l'Est
Soleil blanc
Chaudron de sang
Les internes de Kampili
California stop
Le boss à Hiroshima
Tu mourras dans ton cercueil
Cannibal Ferox
Caroline chérie
Les Mille et une Nuits
Homme du Névada
Calibre Magnum
Femmes du monde
Tamango
Attaque force 2
Caprices de Caroline
Le fils de Caroline
Le pont
Jeux dangereux
Dimanche noir
Le kid en kimono
Cigalon
L'Héritage de la violence
Le truqueur
Kamikaze X 27
Les 4 zizis dans la marine
Les cosaques passent à l'attaque
La vengeance de Spartacus
La mer en flammes
Opération Kamikaze
L'épée du Cid
Qui j'ose aimer
Formule 1
Les hommes San Carlos
Le triomphe de Robin des Bois
L'accident 2
Les envahisseurs de l'espace 2
Le Micheton
La privée
Le temps de la mort
La fugitive
Le démon de guerre
L'erreur
Opération mercenaire
Rapt
Le destructeur
Cauchemar
357 Magnum
Frankenstein 2000
Vengeance
La mort lente
Le venin
L'intercepteur
Maciste l'invincible
Derniers jours Herculanum
La vengeance du masque de fer
Mac Enroe story
Meurtre dans la piscine
Meurtre dans l'Orient Express
Scalp
Le choc des planetes
La chasse au trésor
Premier voyage
Tout va bien
Cléopatre reine pour César
Le crime parfait
L'exécution
Mort à l'écoute
Jeux d'enfer
Le cercle
La planque
La traque
Les démons
Les possédés du diable

179F DIVERS

Les vengeurs de la nuit
L'aventurier

Cosmos 2050
L'Enfer du Feu
Rio Canyon
L'Exécution
Les Tigres de Fer
Service Secret
Capture
Deux places en Enfer
Commando sans Retour
Les Anges de l'Enfer
Houligans
USA Super Gun
La Main Rouge
KGB
Police en jeans
Massacre
Jet Set
La braque
Le guerrier
Loup Garou
Horror
Danger de mort
Est-ce bien raisonnable ?
Cocktail Molotov
Sauve qui peut la vie
Le mors aux dents
Remparts d'argile
Soliman le magnifique
Le choc
Garingo
Le Dos au mur
Famille Fenouillard
Retour de Surcouf
Revanche d'Ivanohé
Le Cheik rouge
Hong-Kong appelle dragon noir
Ulysse contre Hercule
Les 7 Gladiateurs rebelles
Quand les jaunes voient rouge
Le trésor de Malaisie
L'éxécuteur attaque l'Empire
Le fils de Taras Boulba
Vanessa
Jacob
Allons enfants
Hercule contre Moloch
Fureur d'Hercule
Blasing Magnum
Vengeance des Sarrazins
Esclave de Carthage
Winitou révolte des apaches

KARATE

7 successeurs de Shaoling
Superman de Karaté
Dernier défi
Les 18 filles de bronze
Kung Fu Kids
Invincible tigresse du Karaté
L'espionne du soleil levant
Opération ceinture noire
Sunsi
Le casseur de tête Chinois
Le titre Shaoling
Bruce Lee n'a pas de rival
Les doigts d'acier qui tuent
L'ange aux poings d'acier
Le dragon de Shanghai
Karateca Erotica
La fureur de Shaoling
La prise secrète du Dragon
Le combat du Tigre
Le combat du Dragon d'Or
Dans les griffes du Faucon
Les Vengeurs
La rage au Dragon Rouge
Terrible Revanche Shaoling
Le Châtiment des Traitres
Le Tigre aux griffes d'or
Wang Yu fait rougir le Fleuve Jaune
Duel à mort du Sorcier Chinois
Le justicier de Hong-Kong
Ca branle dans les Bambous

WESTERN

Bande J and S
Horde des salopards
Pour quelques Pépites
Vengeurs d'Avé Maria
Django défie Sartana

ENFANTS

Robinson Crusoé
L'île au trésor

Le secret de la Planète Rouge
Jojo la Gaffe
Les Aventures d'Aladin
La grande famille de Capucine
Petit Cheval bossu
Les Trois Mousquetaires
Cartoon's Show
La Grande Aventure
La Princesse au petit pois
Capucine la petite taupe

X

Positions Danoises
Jeunes jouisseuses
Lolita prête à tout
Sophie petite fille perverse
Jeux de mains
Obsessions sexuelles de Lady Winter
Furia Porno à San Felu
Olinka grande prêtresse
Chevaliers de la croupe
Sexe interdit
Peau lisse Académi'x
Parole et musique X

199F

Big Guns
Ursula Anti-Gang
La maîtresse Noire
L'Homme de Hong Kong
Challenge one
Black Samouraï
Lucrèce Borgia
Dalida Idéale
Cannibal Man
Frères de sang
Guetting even
Ghoul
Horizons lointains
La fille de Jack l'Eventreur
L'Ange du Mal
La Smurfette dans les Etoiles
Le lac de Dracula
Le Cri des Ténèbres
Les Aventures du Loup Garou
Les aventuriers du Grand Nord
Les Colts de la Violence
L'étrangleur de Vienne
Lemora
Les envahisseurs de l'Espace
Le Décameron interdit
Le trésor de Malaisie
Les yeux de la Jungle
Le Requin
Masciste contre les cyclopes
Nina
Otages en sursis
Pyromaniac
Super inframan
Superstition
Violent Kill
Masciste contre les Géants
Aldo fait ses Classes
Futur kill
Kaos
Le mur
La Java des ombres
Meurtre dans un jardin Anglais
Sept hommes pour Tobrouk
Camp disciplinaire
Les bourreaux meurent aussi
La dernière grenade
Charlie Bravo
Benito Mussolini
Mein Kampf
Flammes sur l'adriatique
La mémoire courte
Rumeurs de guerre
Dans l'enfer des hommes
L'enfer des armes
ZPG
Terreur dans le Shangaï express
Crocodile
La quatrième rencontre
Ben
Psychose phase III
Le massacre des morts vivants
Chair pour Frankenstein
La marque du diable
Apocalypse 2024
Magic
Virus
Les frénétiques
Scared to death
Vengeance

Frissons d'horreur
Reincarnation
Suceurs de sang
Le retour des monstres
Tourist trap
Jack l'Eventreur
Les yeux de cauchemar
L'île d'épouvante
Le loup garou de Washington
Snuff
Macabro
Les sevices de Dracula
Mother's day
Le chat noir
Frayeurs
Au nom de tous les miens
Un beau monstre
Les Vikings attaquent
La bataille de Marathon
Le dernier des Romains
Carthage en flammes
La ruée des Vikings
Les légions de Cléopâtre
Sous le signe de Rome
Maciste contre les Mongols
Le siège de Syracuse
Le voleur de Bagdad
Hercule et la reine Lydie
La reine des Amazones
Les amazones
Amazones
La chute de Caligula
L'esclave de Pharaon
Caligula
Les orgie de Caligula
Ordure de flics
La guerre des gangs
Violent Kill
Les aveux les plus doux
L'ombre dun tueur
Les assassins de l'ordre
L'éxécution
Neige
La décade prodigieuse
La cible dans l'œil
Le dernier saut
Le saut de l'ange
L'Horloger de Saint-Paul
La triche
L'Indic
Le bar du téléphone
La femme flic
Stress
Mesrine
Force Bronx
Le Baroudeur
Vivre pour survivre
Tir à vue
Ronde de nuit
Les chiens fous
Penitentiary I
Penitentiary II
Le Ruffian
Légitime violence
Teheran 43 nid d'espion
La main à couper
The executioner
The executioner part. II
Compte à rebours zéro
Le nouveau Boss de la Mafia
Lucky Luciano
Right man
La nuit des assassins
Air Hawk
Une rose noire pour un tueur
Sois belle et tais-toi
Le Magnifique
L'Incorrigible
Un singe en hiver
Ho !
Sissi
Sissi impératrice
Sissi face à son destin
Les jeunes années d'une reine
Le train
Mado
La mort en direct
Max et les Ferrailleurs
Les Choses de la vie
Le Vieux Fusil
Le Mouton Enragé
Les innocents aux mains sales
Le Trio infernal
De la part des copains
Twinky
Le justicier de minuit
Malabar explose à Hong-Kong

La grande bagarre
Trinita voit rouge
Deux loustics en bordée
Trinita, en veux-tu en voilà
Le Corniaud
La Grande Vadrouille
Ah ! les belles Bacchantes
Le Petit Baigneur
Sur un arbre perché
Pouic Pouic
La Traversée de Paris
Le Toubib
Borsalino and co
Soleil Rouge
La Race des Seigneurs
Comme un boomerang
Traitement de choc
Notre histoire
Le choc
Armaguedon
Les Granges Brûlées
Flic story
Les seins de glace
La Tulipe Noire
Deux hommes dans la ville
Roustabout
Paradis Hawaien
Sous le ciel bleu d'Hawai
Girls girls girls
Bagarre au King Créole
L'idole d'Acapulco
GI Blues
L'Acrobate
Emile l'Africain
François Premier
La Bonne Etoile
Monsieur Hector
Barnabé
Les Rois du Sport
Don Camillo Monseigneur
Le retour de Don Camillo
La grande bagarre de don Camillo
Don Camillo en Russie
Le petit monde de Don Camillo
Le Gentleman d'Espom
Le cave se rebiffe
Melodie en Sous-Sol
Urgence
Hors la loi
Détective
Le déclic
Cocaïne
Gros Dégueulasse
Le Gaffeur
Tristesse et Beauté
L'été prochain
Divorce à Hollywood
La Nuit Porte Jarretelles
Ca n'arrive qu'à moi
Super Dragon
Combat du Dragon
Garde à vue
Une Parisienne
James Deans Story
Carmen
Jeux érotiques de nuit
Charlots Connection
Sauvage et Beau
L'Accident du vol 401
Rue de la violence
Montand International
Matelot 512
Signé Charlotte
Rouge Gorge
Un été d'enfer
Faites sauter la banque
Capitaine Mac Cor
Le Chat
La Revanche du chagrin
La Scoumoune
Diaboliquement Vôtre
Le Gitan
Le Sauvage
Quelque'un derrière la porte
Le Kid
Shogun assassin
La ballade de la mort
La guerre des espions
Scheherazade
Expose me now
Object of desire
Carnal Highways
Exhibition
Vanessa
All Night Long
Chinoiseries
Blue Jeans

GENERAL
10, bd de Strasbourg
75010 Paris ☎ 42.06.50.50

FILMS NEUFS VHS
à la vente

199F

Suzanne la douce
Black silk stockings
Baby Cakes
Blondes à croquer
Purely physical
Fais le
F comme femme
Ultra Flesh
Gorge profonde
American sex
Pêche melba
Femmes criminelles
L'enfer des tortures
Café Flesh
Le miroir de Pandora
Titillation
Compétition
Night Dreams
Plus gros que moi tu meurs
Tortionnaires
Sabotage
La vengeance du Zombie
Rodan
Siegfied l'invincible
Commandos
Tireur d'élite
La nuit de la métamorphose
Liberté provisoire
Sexual désire
Shaolin contre Wu Tong
Les 4 forcenés de Shaolin
Le vengeur du Karaté
8 hommes d'or de Shaolin
Les Fils du Dragon Jaune
Man Hunt
Le Manipulateur
Opération casseurs
Assaut sur la ville
Bruce contre attaque
Un Flic sur le toit
Un chien dans 1 jeu de quille
Equateur
Midnight
Little Shot
La Martingale
Les Léopards de la guerre
Les Enragés
Trash
Deadly Game
Le Serpent noir
La République des assassins
Le journal d'une maison de correction
Le Transfuge
Emmanuelle et les Collégiennes
Les Rois du Gag
Papy fait de la résistance
1789
Molière
Les Chiens de chasse
Violence à Manaos
A coups de crosses
Polar
Fleur du vice

WESTERN

L'Ultime Combat
Te Deum
Gun fight
Chikara
Captain Apache
Pancho Vila
Les brutes dans la ville
Le Jugement des flèches
La Charge des Rebelles
L'évadé de Fort Yuma

ENFANTS

Barbe bleue
Le Chat Botté
Mouse Story
Princesse Millenium
Goldorak IV
Métamorphoses
Lassie
Les aventure de Sherlock Holmes
Le sorcier qui rétrécit
Schtroumpfs au pays des Elfes
Shazams
Dark crystal

Les petits monstres magiques
Elmer
20.000 lieues sous les mers
L'aventure fantastique
Starforce
Jack et le Haricot magique
Le petit lord Fauntleroy
La revanche des humanoïdes
Ping et Pong
Michael
Le Combat des Galaxies
Lulu, le mystère de la fleur
Candy au collège
Tom et Jerry N° II
Droopy
La Panthère Rose
Il était une fois Hollywood
Un américain à Paris

KARATE

Jackie Chen redoutable Chinois
Le Justicier au visage de la Mort
L'Epée de la Puissance
Le Feu de la Vengeance
Le Sabre Ecarlate
Mercenaire du Démon
Stoner
Tueurs noirs de l'Empereur Fou
La Fureur du Juste
La Résurrection du Dragon
Mission à Hong-Kong
Le Fauve noir du Kung Fu
Kung Fu Boxer
Les griffes mortelles de Ta Kang
Le Tigre de la rivière Kwai
Vengeance à Hong-Kong
Fury
Kensaï
Exécution
La vengeance du Lama
La Natte qui tue
L'Incroyable Défi
L'Aigle de Shaolin
La Fureur du Tigre
Shangai Boxers
Les Cinq Epreuves du Karatéka
Les Griffes de Jade

X

Electric Blue N° 1 Bo Derek
Electric Blue N° 2 Bottes de Cuir
Electric Blue N° 3 Marylin Monroe
Electric Blue N° 4 Sex Freaks
Electric Blue N° 5 Jane Mansfield
Electric Blue N° 6 Plus gros seins du monde
Electric Blue N° 7 Rien que pour vos yeux
Electric Blue N° 8 Super seq. sexy en relief
Electric Blue N° 9 Totally physical
Electric Blue N° 10 Sylvester Stallone X
Electric Blue N° 11 Les grosses doudounes
Electric Blue N° 12 Nouveau sex freaks
Gisèle
Il voulut être une femme
La jeune Lady Chatterley
Histoire d'O N° II
Dortoir des Grandes
Premier Désir
L'amant de Lady Chaterley
Phantasme N° 1
Phantasme N° 2
Phantasme N° 3
Phantasme N° 4
Aphrodite
Les folles nuits d'Ibiza
La Punition
Nuits sadiques
Emmanuelle l'île Tabou
Viols in USA
Sex
Aerobisex girls
La défonce de Laurie
Les guerrières du sexe
Alpha Blue
Cours très privé

Fantasmes d'Andréa
Inflamed
Les pucelles
Paradix
Story of Joanna
Temptation
Blue sex party
Bouche à bouche
Extrême perversion
Grandes jouissances
Jean-François, Cannes
Langues profondes
Les Quebequoises en folies
Phallux story
Candice candy
Douces pénétrations
Gamines à tout faire
Hard love
Julie par devant, par derrière
Jouissances garanties
La clinique en folie
Les débutantes
Enfer anal
Tendres souvenirs d'une bouche gourmande
Exigences très spéciales
Petits dernières très accueillants
Initiation d'une adolescente
Les uns dans les autres
Infirmières jouisseuses
Délicieuses fessées
Embrochez-moi par les deux trous
Parfums de lingerie intime
Empalez-moi
Extases Danoises
Infirmières lubriques
Hotesses très intimes
Innonde mon c...
Mad sex
Le plaisir dans la peau
Enfilez-moi par les trois trous
Broute Minou
Une jeune veuve en extase
Joséphine plus salope que...
Joséphine, l'enfer de la perversion
Jouissance et soumissions
Pulsions secrètes
Orgasme du troisième type
Sexcalibur
Insatiable Joséphine
Désirs inavouables de Joséphine
Petite culottes chaudes et mouillées
Derrière la Porte Verte
Randy, the Electric Lady
Violée mais consentante
2 américaines à PARIS
Le Port du sexe
Porn Music
Histoire de Q
Le Pensionnat des petites salopes
Déculottez-vous les starlettes
Sweet Savage
Happy Hooker
Love You
Zip Zip Hourra
Point Chaud
J'ose tout
7 into Snowy
The Ultimate Pleasure
A piece of American Pie
The Sensuous Detective
Odyssée
Sex games
Les séductrices
C'est arrivé à Hollywood

DIVERS 199F

L'Ile Mystérieuse
Cyclone
Canonball
Mad Mission
Le retour d'Ivanohe
Le vol du Sphinx
Les Cavaliers de l'Orage

La Chevauchée de Robin des Bois
Rue Case Nègres
Le Phare du bout du monde
Pole Position (document)
Au pays des Indiens
Capitaine Morgan
Je hais les blondes
Est-ce bien raisonnable ?
Si vous n'aimez pas ça...
Les Borsalini
Les Branchés à Saint-Tropez
Si ma geule vous plaît
Vous n'aurez pas l'Alsace...
Douze plus un
Sexe fou
Mon dieu comment suis-je tombée si bas
Les derniers monstres
T'es fou Jerry
Le tombeur, le frimeur et l'emmerdeur
Salut la Puce
Le Coq du village
Tout feu, tout flamme
Plus moche que Frankenstein
Inspecteur Bulldozer
La Fac en délire
Sexycon
Elles sont dingues ces minettes
Les grands sentiments font les bons gueuletons
Changements de saisons
Clash by night/M. Monroe
Un prêtre à marier
La blonde et les nus de Soho
Au nom de tous les Miens
Un beau monstre
La maison près du cimetière
L'enfer des Zombies
Hallucinations
L'au Delà
Alligator
Le tueur de Malibu
Carnages
Messe noire
Rivages sanglants
Crimes au cimetière Etrusque
Sweet sixteen

249F

Fame
Poltergeist
Quo Vadis
Victor, Victoria
Le Champion

290F

Le Fou de Guerre
Les Compères
100 jours à Palerme
Blood Feast
Tonnerre
La Queue du Scorpion
Pulsions Cannibales
Rosa chaste et pure
2000 Maniacs
La maison qui tue
Voyeur pervers
Echoes
Mutations
Gigolo
Toxic Avenger
La nuit des Damnés
La nuit des Maléfiques
Photos scandales
Le sang des autres
Fort Saganne
L'Alpagueur

Thorn Emi 299F

Banzaï
Tchao Pantin
Conan le Barbare
Vivement Dimanche
Stryker
Cul et Chemise
Deux heures moins le quart avant J.C.
La Pirate
Dead Zone
Commando
Local Heroe
On continue à l'appeller Trinita
Maintenant on l'appelle Plata
Amityville II

Bons baisers de Hong-Kong
Chiens de Paille
Le Maître d'Ecole
Inspecteur la Bavure
Mort sur le Nil
La Femme de mon Pote
Philadelphia Security
Le Seigneur des Anneaux
Voyage au bout de l'enfer
Pas d'Orchidées pour Miss Blandish
Vol au dessus d'un nid de coucou
On l'appelle Trinita
Sans retour

X 195F

Tendre Corrine
Sonia et l'amour des femmes
Le lit d'Elodie
Hotel du Plaisir
Un Bon Client
Les culottes de Charlotte
Orgie extra conjugale
Ma cousine de Paris
Les mauvaises rencontres
Filles de luxe
Belles de Rêve
Les nuits de Marilyn
Les belles étrangères
Au caprice des Dames
Une Femme Honnête

299F

Emmanuelle 4 (érot.)
Emmanuelle 4 (X)
Le Fruit Défendu
Le Fruit du Désir
Des femmes pour Gourpanof
Les faveurs de Sophie
Une fille dans la peau
La rançon d'Eva
Le secret d'Elise
Sens interdits
Les Bas de Soie noire
Infirmières très spéciales
Les belles dames du temps jadis
Dans la chaleur de Saint-Tropez
La clinique des phantasmes
Les Portes du Plaisir
La Belle-Mère perverse
Initiation d'une femme mariée
Journal intime d'une nymphomane
Ne dites jamais non
Amour, fantasmes et fantaisie

KARATE

Le secret de Shaolin
Mort implacable
Le message de Bruce Lee
Les 7 Dragons du Kung Fu
Les sept Magnifiques du Kung Fu
Les dix Tigres de Shaolin
La Vipère du Karaté
Karmurat le Vengeur
Le Vieux Maître
Les Sept Grands Maîtres de Shaolin
La fureur de Shaolin
L'Heroïne du Kung Fu
Le Maître
Les sept Commandements du Kung Fu
La Furie du Karaté
Vengeance en Thaïlande
La vengeance aux huit visages
Kung Fu au Philippines
Les invincibles de Shaolin

399F

Les Mariés de l'An II
Le Cerveau
Clair de Femme
Les Espions dans la Ville
Ça va faire mal
Parole d'Homme
Mutant
A nous la Victoire
Les Yeux de la Terreur
Un Colt pour 3 Salopards
Le Grand Frère
Coup de Cœur
Bugsy Malone
Cobra

Maîtres de l'Univers II
Maîtres de l'Univers III
L'Agression
La Belle de Cadix
La Bonzesse
Les Sorciers de l'Ile aux Singes
Le Pullover Rouge
Sweet Movie
Croque la Vie
Les Uns et les Autres
L'Argent de la Banque
Tusk
Scanners
Cauchemars à Daytona beach
Incubus
Retour de la Bien Aimée
Les Risques de l'Aventure
Le Manoir des Fantasmes
Means Streets
Accroche toi, j'arrive
Lucky Luke L'escorte/Billy the Kid
Lucky Luke La ballade des Dalton
Lucky Luke Mississipi/Des rails...
Lucky Luke Pied tendre/Calamity
Justicier dans la Ville II
Notre Dame de Paris
Cousin Cousine
Cat Ballou
L'Argent des Autres
Nosferatu, Fantôme de la Nuit
Le Miroir aux Espions
Naples au Baiser de Feu
On a retrouvé la 7e compagnie
Pourquoi pas ?
Loulou
La Giffle
Le Grand Blond avec une Chaussure Noire
La Gueule de l'Autre
L'Hotel de la Plage
Mam'zelle Nitouche
Les Vécés étaient fermés de l'intérieur
Le Silencieux
Oscar
Pas de Problème
Pendulum
L'As des As
Massacre
Zombie
Le Battant
T'empêche tout le monde de dormir
Le fils du Capitaine Blood
Peau de Banane
Pour la peau d'un flic
Crocodile de la mort
La Chasse Sanglante
L'Embrouille
Le Tigre du Ciel
El Chuncho
Les Mercenaires
La Rage du Tigre
La Main de Fer
Le Roi du Kung Fu
Le Dieu de la Guerre
Le Cogneur de Harlem
Pour une Poignée de Dollars
Un nommé La Rocca
Paroles et Musique
L'Année des Méduses
Rive droite Rive gauche
Ilsa la gardienne du Harem
Le Challenger
Blanche et Marie
Le Cow Boy
Pinot Simple Flic
A nous les Garçons
Miss Catastrophe
Le téléphone sonne toujours 2 fois
Le Livre de la Jungle
Antarctica
La Grande Casse
L'Exécuteur
Amsterdam Kill
La Baston
L'Arbalète
Liste Noire
Brigade des Mœurs
Nom de Code : Oies Sauvages
Les Boys de la Compagnie C
Maniac
Inseminoïd

La Maison de la Terreur
Joy and Joan
Erotica
Salon Kitty
Fleshdance X
Infirmières du plaisir
Marylin
Fessées Intimes
Super Girls
Lingeries fines et perverses

Warner Home Video 490F

Alamo
Banana Jo
Les Berets Verts
Bullit
La Cage aux Folles I
Délivrance
Dernier Tango à Paris
Deux Super Flics
Les Diamants sont éternels
Elle
L'Espion qui m'aimait
Un Eté 42
Et pour quelques Dollars de plus
L'Exorciste
La Fureur du Danger
Le Guet Apens
L'Inspecteur Harry
L'Inspecteur ne renonce jamais
James Bond c. Dr No
Mad Max I
Mad Max II
Les Oies Sauvages
Opération Dragon
Retour
Rio Bravo
Le Sheriff est en prison
Superman I
Vendredi 13
Un Violon sue le Toit
West Side Story

390F Série Carrère Spécial vente

Trois Hommes et un Couffin
Parole de Flic

590F

Big Boss
La Fureur de vaincre
La Fureur du Dragon
Le Jeu de la Mort
Le Retour du Dragon
Bruce Lee Story
Catherine la Tsarine Nue (X)
Les Orgies de Raspoutine (X)
Private School Girls (X)

399F

La Truite
Un Amour en Allemagne
Underfire
Un Taxi Mauve
Violence et Passion
Les Voisins
Le Voyage Fantastique de Simbad
8 et 1/2
Los Olvidados
Un Chien Andalou
La Lune dans le Caniveau
Querelle
Quartet
La Rose et la Flèche
Les Titans
Sahara
La Dame aux Camélias
Danton
Dupont La Joie
Fanny et Alexandre
Et vogue le Navire
Le Grand Restaurant
Hibernatus
A bout de souffle
Antonietta
Buffet Froid
Assaut
Funny Girl

99F

Le Corniaud
La cuisine au beurre
La grande vadrouille
Le petit baigneur
Soleil Rouge
Un Flic
Jeux Interdits
L'Aveu
Le cercle rouge
Top Hat
Panique à l'hotel
La captive aux yeux clairs
Le massacre de Fort Apache
Le Convoi des braves
Citizen Kane
Barbe noire le pirate
Les diables de Guadalcanal
King Kong
Sinbad le marin
Nous avons gagné ce soir
La chose venue d'un autre monde
Tristana
La charge héroïque
Opération jupon
Johnny guitare
Rio grande
Le train sifflera 3 fois
Les cloches de Ste Marie
L'homme tranquille
Swing time
Le garçon aux cheveux verts
L'Impossible Mr Bébé
Carioca
Gay divorcée
Cavalcade
Festival
Carnaval
Justice est faite
Soupçons
La vie est belle

179F

Stamping Ground
Croc blanc et le chasseur solitaire
Madame Bovary
Les sœurs Brontë
L'Enigme de Kaspar Hauser
Le troisième homme
Bob Marley
Blue Suede Shoes
La femme tatouée
Providence
Cœur de Verre
Le Maudit
Retour à Marseille
Martin Roumagnac
L'Honneur perdu de Katharina Blum
Rêve de Singe
Catherine Chérie
Les Frères
Repérages

199F

Pas de pitié pour les Héros
Les séducteurs
Willard
Une femme à sa fenêtre
Moto massacre
La Saignée
Machination
Tranches de vie
Stranger Kiss
Rage de tuer
Tigresses
St Tropez interdit
Kim
Zéro
Astérix et Cléopatre
Astérix le Gaulois
12 travaux d'Astérix
Ballade des Dalton
Lucky Luke Daisy Town
Tintin et le Temple du soleil
Histoire d'O
Passeport pour 2 tueurs
L'Important c'est de tuer
La machine à tuer
La Peur sur la ville
Karamurat le vengeur
Les 3 magnifiques du Karaté
La terreur du Kung Fu
Pour un baiser
L'Aigle et la Colombe
L'Exécuteur
Polices parallèles en action

La vieille fille
Les femmes
Défense de savoir
Scorchy, agent fédéral
Le casse
Bonjour tristesse
Les Misérables
René la Canne
A nous deux
Genghis Khan
La grande illusion
Les Naufragés de l'espace
Plus dure sera la chute
Français si vous saviez n°1
Français si vous saviez n°2
Français si vous saviez n°3
Les Volcans
Zazi dans le métro
Fleur de Cactus
Anzio
Jerry la grande gueule

ALPHA X 199F

Les Dames de Copenhague
Fantasmes à la carte
Echanges de Partenaires
Maîtresses très Particulières
Soumission
L'Amour aux Sports d'Hiver
Suprêmes Jouissances
La Grande Partouze
Vacances à Ibiza
Satin Suite
Paradis des Amours interdites
Contraintes par Corps
Plato's
The Journey of O
Wet Rainbow
Anna Obsessed
Angel above Devil Below
Couple cherche Esclave

DIVERS 199F

Aldo et Junior
Amadeus
Bons baisers de Hong Kong
Cabaret
La Cadeau
Emmanuelle IV
La Femme de mon Pote
Flash Gordon
Garçon
Inspecteur Gadget N° 1
Inspecteur La Bavure
Le Joli Cœur
Le Maître d'Ecole
Mandingo
Mystérieuse Cité d'Or N°1
La Pirate
Raid sur Entebé
Serpico
Tchao Pantin
Trop tard pour les héros
Vivement Dimanche
Fame
Jamais Plus Jamais
Le Chinois
Les aventures d'Hercule
Le Bossu
Nana
Viva la Vie
Vive les femmes
L'equipée du Canon Ball

SPECIAL ANGELIQUE 129F

Angélique Marquise des Anges
Merveilleuse Angélique
Angélique et le Roy
Indomptable Angélique
Angélique et le Sultan

DIVERS 249F

La Guerre des Etoiles
Julia
Les 3 jours du Condor
All that Jazz
Le Choix de Sophie
Le Gendarme de St Tropez
Le Gendarme à New York
Le Gendarme se marie
Le Gend. et les extraterrestres
Le Gend. et les Gendarmettes
Les Avent. de Rabbi Jacob

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ACCESSOIRES VIDEO

ENTRETIEN DES MAGNETOSCOPES CASSETTES DE NETTOYAGE

4202 ALLSOP 3 BETA 250F
4206 RECHARGE POUR 4202 85F
4200 ALLSOP 3 VHS PRO 270F
4205 RECHARGE POUR 4200 85F
4203 ALLSOP 3 POUR V2000 250F

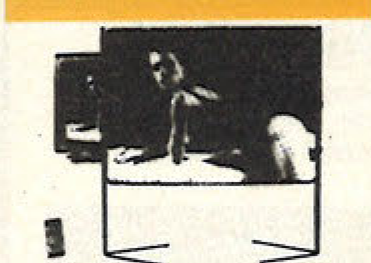


4246 BIB VE 41 BETA produit intégré 250F
4870 CLEAN UP 139F
4070 KIT DE NETTOYAGE BIB outils plus produit 270F



4072 BOMBE D'AIR BIB VE 4 60F
4073 FLUIDE NETTOYAGE BIB 56 ml 95F

TELE AGRANDISSEURS
pour agrandir l'image de votre TV



Code
4152 BEAMSCOPE TS 16 pour TV de 28 à 38 cm 850F
4153 BEAMSCOPE TS 25 pour TV de 38 à 46 cm 890F
4154 BEAMSCOPE TS 30 pour TV de 46 à 56 cm 995F
4155 BEAMSCOPE TS 350 étrier pour TV de 56 à 66 cm 1995F
4156 BEAMSCOPE TS 351 trépied pour TV de 56 à 66 cm 2290F
4157 BEAMSCOPE TS 410 trépied pour TV plus de 66 cm 2695F

COMPLEMENTS OPTIQUES pour CAMERAS

Code
4233 Télé-converter Canon 1,4/46 pour caméras compactes 1650F
4176 Télé converter Canon 1,4/58 pour toutes caméras 1850F
4870 Télé-converter Sony VCL1558A toutes caméras et camescopes 1090F
4065 Wide converter Canon 0,7/58 pour toutes caméras 1190F
4064 Wide Converter SONY VCL 0758A 1220F
4187 Ultra Wider Foca série VII avec bague toutes caméras et camescopes 895F
4234 Doubleur monture C Canon 790F
4809 Miroir d'angle Foca 330F

Préciser à la commande le diamètre de votre objectif : Ø 46 à Ø 67.



SACS ET VALISES DE TRANSPORT

SACAR

Code
4162 Sac à dos SDV 300x130x300 690F
4163 Sac Jumbo Video 490x200x260 790F
4164 Valise métal pour portable et caméra CVP2 360x245x335 950F
4160 Valise métal pour scope salon CMS1 485x160x370 1190F
4161 Valise métal pour scope salon CMS2 550x400x198 1290F
4189 Fotima Sac souple pour petit matériel, modèle 1600 590F
5102 ITT Housse SB 2865 pour vidéomovie 3865 ou 3875 605F

ACCESSOIRES BIB

Code
4078 Colleuse pour K7 video VE9 350F
4079 Adhésif de rechange 40F
4071 Démagnétiseur/ Effaceur de K7 VE3 395F
4075 Kit entretien écran TV VE15 80F
4074 Kit nettoyage objectifs VE13 95F
4077 Kit de lettrage pour K7 VE17 78F

BATTERIES

Nous tenons en stock la plupart des batteries pour magnétoscopes et caméscopes.

Code — HITACHI
4050 VT BP60E (série 6500) 690F
4051 VT BP7A (série VT7S) 690F
VT BP 200 (camescope) 740F

JVC
4005 PBP1 (série 4100) 690F
4000 NBP1 (série 2200 et 2650) 740F
4001 NBP3 (série HRC3 et HRS10) 640F
4002 NBP4 (série HRC3 et HRS10) 740F
4003 NBP5 (série GRC1) 490F
4004 NBP6 (série GRC1 et GRC2) 576F
4843 NBP7 (série GRC2) 690F
4069 NBP8 (série GRC2) 740F
4004 ITT PB2865 (vidéomovie 3865/3875) 576F
4237 THOMSON BP7 (série VP15 et VP25) 640F
4076 SONY NP22 (pour CC.DV8) 295F

Synchro Ciné Quartz, ceinture-batterie, grande autonomie, en cuir
4230 Modèle 5A 2890F
4231 Modèle 7A 3850F
4232 Modèle 10A 4590F

Préciser l'appareil à brancher pour la fourniture du cordon adéquat.

Cordon adaptation de 235 à 380F

PIEDS

Code
4067 POSSO PX36V pour caméras légères haut. 1,5m, tête souple et crémaillère 690F
4026 JVC SX 621 pour caméra jusqu'à 5kg, haut. 1,65, tête souple et crémaillère F
4194 DOLLY pour 621 DL7 890F
4191 Caddy roulettes VELBON PV2 1290F

ACCESSOIRES
spécifiques des marques

HITACHI
4056 Housse VKC 2000 850F
4894 Housse VT7S 850F
4053 Alimentation chargeur VTBA7 1350F
4052 Connecteur batterie VTBH7 pour (4053) 85F
4893 Télécommande VRM7/VT7 430F
4055 Cordon allume-cigare 260F

JVC
4014 Cordon VC430 2,5 (GX78) 495F
4013 Cordon VC433 (GXN70 sur Beta) 490F
4040 VC434 02 (toutes caméras VHS sur Béta sauf GZS3) 495F
4844 Alimentation chargeur AAV2 pour GRC1 et GRC2) 1200F
4008 Alimentation ACP3 (HRC3 et HRS10) 840F
4006 Chargeur BBP3 (HRC3 et HRS10) 1540F
4009 Cordon allume-cigare APP1 (vidéomovie) 590F
4010 Cordon allume-cigare APP3 (HRC3 et HRS10) 350F
4011 Cordon allume-cigare APP4 (2650) 380F
4027 Alimentation caméra sur scope salon CAP25 1190F
4018 Housse CBP45 pour GZS3 et GZS5 450F
4090 Housse CB5010 (HRS10) 780F
4028 Générateur de titres CGP50S (GZS3 et Vidéomovie) 1350F
4029 Générateur de titre CGP7 (GXN4 et GXN7) 2200F
4020 Housse CBC7 (GXN4 - GXN7) 490F
4043 Cordon GXN7 350F
4042 Cordon GZS3 350F
4017 Adaptateur cassette CP3 660F
4849 Passe-diapositives DPC70 (GXN70) 1190F
4031 Bagues d'adaptation photo sur GXN7 préciser marque objectif photo 640F
4024 Micro sup. MZ320 (mono) 690F
4025 Micro sup. MZ212A (stéréo) 990F
4885 Boitier PIBD7 pour brancher tout appareil vidéo sur péritel, (fiches séparées BNC et DIN) 260F
4044 Boitier SWC73 pour Canal + et TV éteint sur scopes JVC, nouvelle génération (HRD140) 870F

TELECOMMANDES
4037 RMC 75 (GXN70) 170F
4038 RMP1 (Vidéomovie) 120F
4035 RMP10 (HRS10) 350F
4046 RMP2200 290F
4255 RMP3 (HRC3) 210F
4036 RMP4 (GZS3 et 5) 230F
4256 RMP53 (BR6400) 1350F
RMP54 (BR6400 infrarouge) 1590F
4045 RMP3330 120F
4021 Sangles pour GXN7 (SSC7) 230F
4030 Livre transfert S8 ou diapo TAC300 690F
4023 Support micro TL37 150F
4047 Ecouteur TP1 95F
4057 Epaulière VAC70 pour GXN70 210F
4019 Valise CBC70 pour GXN70 850F
4012 Cordon copie d'après Vidéomovie, universel VCP1 270F
4846 Cordon copie d'après Vidéomovie, Peritel VCPP 240F
4847 Cordon copie d'après Vidéomovie, Portable VCV810 200F
4845 Cordon copie d'après Vidéomovie, rallonge VCP2 240F
4831 Cordon adaptation boitier SWC73 VC15P (Péri/Péri) 329F
4015 Adaptateur VCP147 (TU26 ou AAP26 sur 2200) 450F
4016 Adaptateur VCP714 (TU22 ou AAP22 sur 2650) 450F
4022 Ceinture WKP3 (HRC3) 490F

SONY
4876 AC P85 Alimentation CCDV8 980F
4869 AC V8 Alim./transcodeur Pal/Secam 3500F
4877 Cordon allume-cigare DCP85 330F
Raccord DCP85 80F
4878 Table de montage RME100V 1750F
4868 Raccord RME 100 Beta 260F
4884 Raccord RME 100 VHS 260F
4879 Crosse VCT 80 330F
4880 Télécommande RM84 570F
4882 Micro zoom ECMZ200 920F
4874 Housse arrière CCDV8 LCV85 470F
4875 LCV 805 Valise CCDV8 1220F
4873 LCV 8501 sacoche CCDV8 750F
4881 Cordon Peritel pour CCDV8 VMC2104 295F
4891 Kit Filtres Ø52 pour CCDV8 250F
4165 Valise LC370 (HVC 4000 + SLF1) 1350F

PANASONIC
4061 Alimentation NVB13 1190F
4060 Batterie CS2012 690F
4062 Allume cigare NVC 12 270F

CORDONS SPECIALISES

4270 Adaptateur DIN fem. 2 RCA male 35F
4104 Adaptateur métallique vidéo (BNC - RCA - PL) préciser conversion 45F
4170 Raccord 3,5 fem. - 6,35 male 25F
4168 Raccord 6,35 - Din 5BR casque Telefunken 59F
4261 Raccord double jack 3,5 49F
4260 Raccord double jack 6,35 59F
4258 Raccord double Din 5BR 59F
4167 Cordon 1 paire RCA 45F
4265 Cordon secteur K7 25F
4116 Cordon vidéo 1,50m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) 85F
4274 Cordon vidéo 5m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) 120F
4105 Cordon vidéo 10m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) 250F
4102 Rallonge caméra 10m 450F
4103 Rallonge caméra 20m 590F
4115 Rallonge Péritel 3m 450F
4273 Rallonge Péritel 5m 550F
4084 Kit Péritel universel 219F
4085 Kit copie universel 189F
4096 Cordon Péritel/Péritel droit 120F
4097 Cordon Péritel/Péritel croisé 120F
4842 Cordon Péritel/Péritel stéréo 350F
4095 Kit Péritel universel stéréo 330F
Kit copie universel stéréo 295F
4098 Kit Péritel 3m 450F
4099 Kit Péritel 10m 590F
4841 Cordon Péritel 4 RCA (Akai, Hitachi, C+) 149F
4094 Cordon Péritel 7 BR Telefunken 330F
4092 Cordon Péritel 6 BR Telefunken 330F
4093 Cordon Péritel 6 BR spécial enregistrement 490F
4091 Kit copie 7BR Telefunken 330F
4090 Kit copie 6BR Telefunken 330F
4106 Cordon EIAJ-EIAJ 8BR 350F
4108 Cordon EIAJ-Péritel 350F
4107 Cordon EIAJ-Universel 350F
4888 Cordon EIAJ-EIAJ 10m 590F
4100 Cordon d'origine 8BR-10BR (GX 88) 350F
4101 Cordon d'origine 12BR-10BR (S100) 390F
4114 Cordon allume-cigare 4BR (1re génération) 235F
4113 Cordon allume-cigare 8BR (série 2200 JVC) 235F
4068 Adaptateur cordon caméra Beta sur VHS CMA1010 590F
4040 Adaptateur cordon caméra VHS sur Beta VC43402 495F

BRANCHEMENTS POUR CANAL+

4086 Cordon standard universel CP20 149F
4121 Cordon standard Péritel CP10 149F
4123 Cordon V2000 5BR-6BR CP30 149F
4124 Cordon Telefunken 7BR CP40 149F
4089 MTC+ cordon spécial scope compatible type JVC 455 450F
4119 MT3P cordon spécial scope compatible type JVC 140 450F
4059 AC+ boitier spécial scope compatible type Akai, Hitachi 380F
4058 AC 100 cordon complément AC+ pour JVC, Thomson, etc 70F

BOITIERS DE CONVERSION TRANSCODAGE AMPLIS CORRECTEURS

4081 Kit copie ampli ITC A2V 695F
4082 Kit Péritel Ampli ITC A3V 695F
4048 Ampli vidéo correcteur (gain, contours) ACV108 695F
5500 Processeur VISIODATA AVX10 (12 sorties) (correcteur gain, contours, synchro) 5490F
SHOWTIME 7005 ampli correcteur pro (gain, synchro, contours, indicateurs de niveau) 9400F
4281 Transcodeur CGV PS100 Pal/Secam 1650F
4251 Convertisseur CGV PS90 Pal/Secam pour recevoir émissions Pal sur TV Secam 1590F
Transcodeur CGV SP10 Secam/Pal 1790F

INTERFACES CGV
4253 PHS 60 2S Péritel RVB/Secam UHF et composite 790F
4254 PVP 80 Pal composite/Péritel RVB 795F
4241 VAL 100 Composite Secam/Secam UHF France 590F
4892 VAL 100 Export, le même mais sortie Secam K' ou BG 690F
4080 Périmatique 3000 3 entrées Péritel/ 1 sortie Péritel 795F
4110 RS80 BVI01 2 entrées Péritel/ 1 sortie Péritel 21BR 950F
4272 RS80 BVI03 2 entrées Péritel simplifiées Vidéo-Info 590F
4111 RS80 BVI02 4 entrées Péritel 1 sortie Péritel 21BR avec système de copie entre 2 entrées 1850F
4236 3M Péricom 1000, 7 entrées dont 2 vidéo sur 1 sortie 1850F
4088 Péri 1000, 2 entrées Péritel, 1 Canal+, 1 scope + copie 350F

ANTENNES et ACCESSOIRES ANTENNES

4259 Antenne intérieure téléscopique Zehnder 85F
4127 Antenne intérieure amplifiée Golden Technica 32dB 450F
4133 Antenne de toit VHF Canal+, 3 éléments 140F
4134 Antenne de toit VHF Canal+, 7 éléments 280F
4135 Antenne de toit VHF Canal+, 10 éléments 350F
4130 Antenne de toit UHF Lambda 3 éléments 350F
4131 Antenne de toit UHF Lambda 9 éléments 490F
4132 Antenne de toit UHF Yagi 22 éléments 490F
4140 Coupleur VHF/UHF 75F
4141 Séparateur VHF/UHF 110F
4137 Répartiteur 3 directions 90F
4136 Répartiteur 2 directions 110F
4841 Péritel - 4 RCA pour Hitachi, Akai, Mitsubishi 149F
4250 Boitier CGV Canal+ (pour TV sans Péritel) 1390F
4138 Préampli 35dB 590F
4139 Alimentation pour préampli 250F
Atténuateur 6, 10, 20dB (4145 - 4146 - 4147) 19F
4148 Atténuateur variable 0-20dB 295F
4143 Té antenne

DIVERS

4172 Alimentation 220V 3-6-9-12V 300 mA 100F
4173 Alimentation 220V 3-6-9-12V 500 mA 115F
4986 Alimentation 220V 3-6-9-12V 1A 295F
4066 Cassette alarme VHS 290F
4989 Démagnétiseur de têtes vidéo et audio DEM1 190F
Feuillets DECADRY or pour titrer cassettes la feuille 9F
4840 Housse protection pour magnétoscope salon 99F
4210 Rembobineuse KONTAKT VHS double sens 590F
4960 Rembobineuse KONTAKT BETA double sens 590F
4930 Meuble bibliothèque 100 cassettes 495F
4243 Meuble à 3 tiroirs VIDEO 30 (30 cassettes) 550F

ECLAIRAGE ET TRANSFERTS DIAPO ou S8/VIDEO

4180 Torche 1000W KAISER 3001 ventilée 590F
4240 Torche 2000W REFLECTO 2011 ventilée 4 volets 995F
4257 Lampe GX 635, 220V, 1000W 90F
4181 Pied de torche KAISER NANO 490F
Transfert livre optique JVC TAC300 690F
4182 Transfert Ravnox RV1000 1650F

MATERIEL VIDEO

TELEVISEURS

Code
5703 ITT 3125 F, Pal/Secam européen, 37 cm 3790F
5606 ITT 3536 F, Pal/Secam européen, 64 cm, coins carrés, 99 canaux 5661F
5711 ITT 3725 F, Pal/Secam européen, 67 cm, stéréo, 30 canaux 5122F
5018 PIONNEER SV 2801, Pal/Secam, 70 cm, coins carrés, stéréo, noir 8290F
PIONNEER AMPLITUDE 70 meuble avec TV Pal/Secam, 70 cm, stéréo et 2 enceintes HIFI 11400F
5608 PIONNEER AMPLITUDE 55 meuble avec TV Pal/Secam 56 cm, stéréo, 2 enceintes HIFI 9500F
5000 SONY KV 1412F 36 cm, Trinitron, Secam 3850F
5001 SONY KV 1882F 44 cm, Trinitron, Secam 4680F
5605 SONY KV 2092FE 51 cm, Trinitron, Pal/Secam 5890F
5005 SONY KV 2215FE 56 cm, Trinitron, Pal/Secam 5990F
5009 SONY KV 2230FE 56 cm, Trinitron, Pal/Secam, stéréo, NV, sans HP 7250F
5002 SONY KV 2730FE 67 cm, Trinitron, Pal/Secam, stéréo, NV, sans HP 7875F
5607 SONY KV 2762FE 67 cm, Trinitron, Pal/Secam, mono 6690F
5020 SONY KV 2764FE 67 cm, Trinitron, Pal/Secam, stéréo, monobloc 7950F
5003 SONY KV 2252F Profeelstar stéréo, Secam, 56 cm, lecture Pal 6477F
5609 SONY KV2252FE Profeelstar, stéréo, Pal/Secam, 56 cm 7950F
5011 Enceintes pour 2230, SS 2232 la paire 640F
5004 Enceintes pour 2730, SS 2732 la paire 790F
5010 Moniteur PROFEEL KX 20 PS1 sans HP, tristandard 6350F
5012 Moniteur PROFEEL KX 27 PS1 sans HP, tristandard 9900F
Tuner VTX 100 M tristandard 4900F
5017 Enceintes pour KX 20, la paire 615F
5016 Enceintes pour KX 27, la paire 890F
5013 Meuble pour système PROFEEL KX 20, SU 160 1690F
5014 Meuble pour système PROFEEL KX 27, SU 170 1790F

CAMERAS

Code — JVC
5038 GXN4S Newvicon 1/2" 10 lux, manuelle 7400F
5039 GXN7S Newvicon 1/2" 7 lux, autofocus 8990F
5040 GXN70S Newvicon 2/3" 10 lux autofocus,, générateur de titres, zoom 8,5x 11500F

BOITIER DE REPARTITION PERITEL PERIMATIQUE 3000

Ce boitier permet de relier de façon PERMANENTE différents appareils (magnétoscope, décodeur Canal Plus, jeu vidéo, microordinateur, ampli HIFI, etc...)

795F

PERIMATIQUE 3000

A2V KIT DE COPIE UNIVERSEL

entre 2 scopes avec régénérateur de niveau d'enregistrement et de contour d'image.

695F

A chaque extrémité du cordon, différentes prises pour se raccorder aux différents modèles de VHS

A3V KIT DE CORDON PERITEL

universel avec régénérateur de niveau d'enregistrement et de contour d'image.

695F

D'un côté du cordon, une Péritel, de l'autre côté, différentes prises pour se raccorder aux différents modèles de VHS

Enregistrez CANAL PLUS en regardant un autre programme

BOITIER AC+ 380F

L'adaptation de notre module AC+ vous permettra :
- d'enregistrer Canal Plus en regardant un autre programme
- d'enregistrer un programme télé en regardant Canal Plus
- d'enregistrer Canal Plus sans regarder la télé (même éteinte)

L'adaptateur AC+ est livré avec :
- un cordon de liaison Péritel mâle à relier à votre poste de TV
- une prise Péritel femelle pour brancher la prise mâle venant du décodeur Canal Plus
- 4 prises RCA mâles (cinch) qui seront branchées sue votre tuner de magnétoscope.

Dans le cas où vos entrée et sortie vidéo sont de type BNC, demandez des adaptateurs BNC/RCA.

Si votre magnétoscope est muni d'une prise DIN vidéo/audio, demandez l'adaptateur ITC RCA/DIN de référence AC 100 (non fournis).

Kit RACCORD AC 100 70F

Sélectionner les adaptateurs en fonction du standard de vos appareils.

ANTENNE AMPLIFIÉE INTÉRIEURE OMENEX

L'antenne électrique OMENEX est indispensable pour tous ceux qui connaissent une réception difficile en TV ou vidéo, ou qui souhaitent plus simplement améliorer leurs enregistrements. Lorsque l'on sait l'importance de la puissance du signal dans l'enregistrement vidéo, on peut s'étonner qu'aussi peu de gens utilisent des antennes électroniques en France. Voici, à notre sens, les utilisations principales de cette antenne : mauvaise réception ou impossibilité d'installer une antenne extérieure ; réception de TV libres avec possibilité d'orienter immédiatement l'antenne vers l'émetteur. En effet, votre antenne de toit est orientée vers l'émetteur de TDF et ne peut que très difficilement recevoir d'autres émetteurs ; caravane, 2e poste TV, utilisation à la campagne etc... image vidéo moyenne, principalement sur la 3e chaîne ; émetteur éloigné, antenne collective médiocre etc... ; réception radio FM.

Caractéristiques techniques : bande passante VHF : 50/250 Mhz - Bande passante UHF : 470/900 Mhz - Gain VHF : 10 dB - Gain total réglable UHF : 0 à 30 dB - Consommation : 30 mA - Alimentation : 220 V.

450F

GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Magnétoscopes

MAGNETOSCOPE DE SALON

VHS

- télécommande infrarouge
- programmation 8 jours
- compatible CANAL+
- chargement frontal

3999F

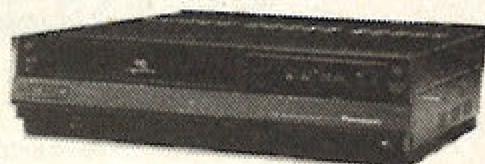
(quantité limitée)

PANASONIC NV G15 F
Magnétoscope VHS PAL/SECAM
Programmable 1 mois (8 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **7990F**

PANASONIC NV G10 F
Magnétoscope VHS SECAM
Programmable 14 jours
(4 émissions)



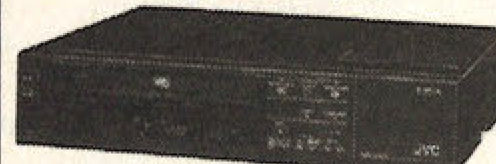
TELECOMMANDE INFRAROUGE **6490F**

PANASONIC NV G7F
Magnétoscope VHS SECAM
Programmable 14 jours
(4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **5390F**

JVC HR-D142S
Magnétoscope salon VHS - SECAM
compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours



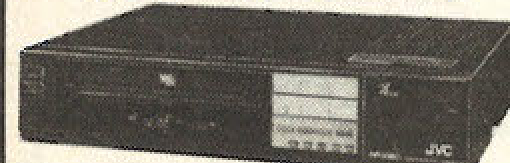
TELECOMMANDE INFRAROUGE **4790F**

JVC HR-D152S
Magnétoscope VHS - SECAM
compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **5490F**

JVC HR-D 250S
Magnétoscope VHS 4 têtes
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (4 émissions)



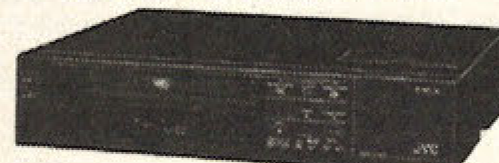
TELECOMMANDE INFRAROUGE **7490F**

JVC HR-D 566S
Magnétoscope VHS HIFI STEREO
Compatible CANAL PLUS
Programmable 1 an (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **7990F**

JVC HR-D 156MS
Magnétoscope VHS - PAL/SECAM
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (4 émissions)



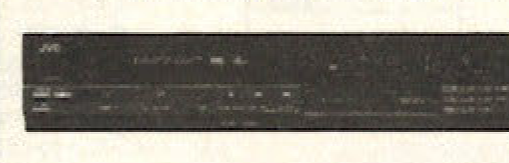
TELECOMMANDE A FIL **7690F**

JVC HR-D 157MS
Magnétoscope VHS - PAL/SECAM/NTSC
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **7990F**

JVC HR-D 180S
Magnétoscope VHS 4 têtes
Longue durée (8 H) - Compatible CANAL PLUS
Programmable 1 an (8 émissions)



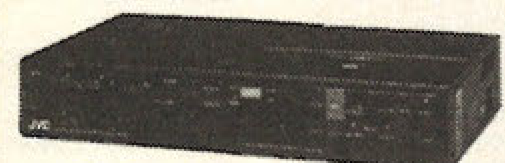
TELECOMMANDE INFRAROUGE **6790F**

JVC HR-S10 + TU S10S
Chaine vidéo : Magnétoscope portable + Syntoniseur
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (8 émissions)



7950F + 2900F

JVC HR-S10S + TU 10E
Chaine vidéo VHS PAL/SECAM
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (8 émissions)



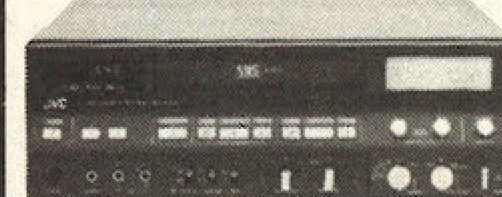
TELECOMMANDE INFRAROUGE **13950F**

JVC BP-5300 TR
Lecteur de cassettes vidéo
PAL SECAM NTSC



21750F

JVC BR-6400TR
Magnétoscope PAL/SECAM/NTSC



25200F

JVC GX-N8S
Caméra vidéo compacte
Mise au point auto.
Zoom électrique 6:1



8990F

PANASONIC NV 870
Magnétoscope VHS HIFI STEREO
Programmable 14 jours (8 émissions)



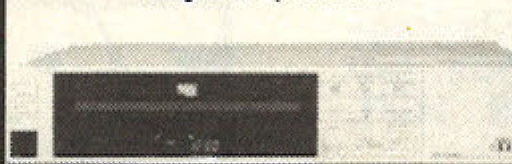
TELECOMMANDE INFRAROUGE **10900F**

PANASONIC NV 730 F
Magnétoscope VHS 8 HEURES
Program. 14 jours (8 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **5990F**

JVC HR-D 140 E
Magnétoscope VHS PAL



4400F HT

JVC HR-D 150 E
Magnétoscope VHS
PAL/SECAM



5200F HT

SONY CCD-M8
Caméscope de poche



Standard universel 8mm **9980F**

SONY EV-C8
Lecteur enregistreur 8mm
Miniaturisé - Ultra Léger



7290F

SONY TT-V8F
Tuner/Programmateur
Transcodeur PAL/SECAM
Programmable 3 semaines (4 programmes)



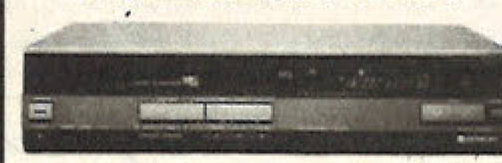
3990F

SONY SLHF-100F
Magnétoscope BETA HIFI
son HIFI STEREO



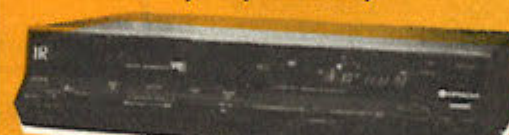
9490F

HITACHI VT-110S
Magnétoscope VHS
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **5650F**

HITACHI VT-120S
Magnétoscope VHS
Compatible CANAL PLUS
Programmable (par télécommande)
14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **6250F**

HITACHI VT-54EL
Magnétoscope VHS
PAL/SECAM/CCIR
Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **7690F**

HITACHI VT-86EL
Magnétoscope VHS HIFI STEREO
PAL/SECAM/CCIR
Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **9980F**

HITACHI VM-500S
Caméscope VHS MOVIE



18900F

MAGSTONE VP700



Lecteur vidéo VHS SECAM **2995F**

SONY CCD-V8AF
Caméscope Vidéo 8 autofocus
Standard universel 8 mm



13900F

GENERAL
10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

FOURS MICRO ONDES

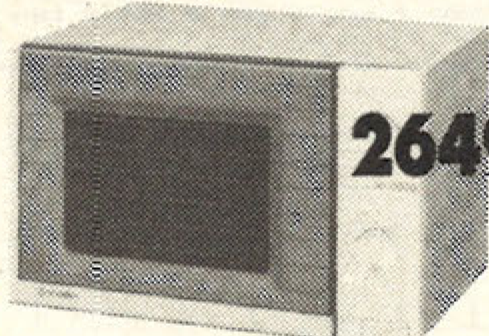
HITACHI MR 5600 B



1990F

Puissance restituée réglable 100W à 500W. Minuteur 60 minutes. Cuve acier laqué. Antenne rotative. Coloris : brun ou blanc.

HITACHI MR 6600 B



2649F

Puissance restituée réglable 100 à 600W. Minuteur 60 minutes. Cuve acier laque. Plateau tournant. Coloris : brun ou blanc.

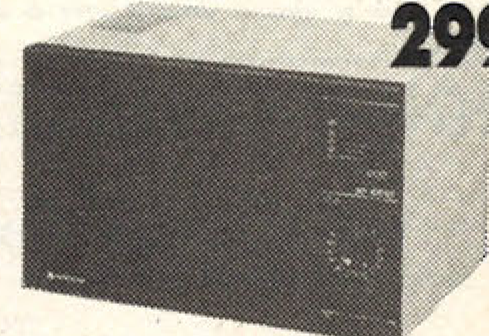
HITACHI MR 5650 B



2690F

Compact 17 litres. Puissance restituee 0 à 500W et durée de cuisson réglable par touches sensitives. Programmable. Affichage de l'heure. Antenne rotative. Colori : blanc ou brun.

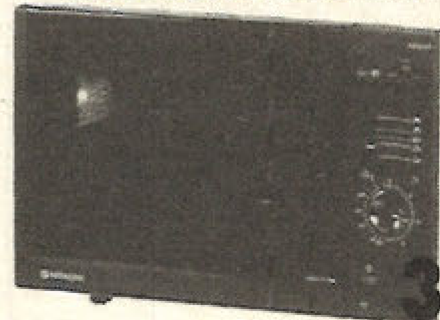
HITACHI MR 6610 B



2990F

28 litres. Puissance restituée 100 à 600W. Minuteur 60 minutes. Cuve inox. Plateau tournant. Coloris : brun ou blanc.

HITACHI MR 6445



3690F

28 litres. Puissance restituée réglable 100 à 600W. Minuteur 120 minutes. Cuve inox. Plateau tournant. Auto-sensor fort-doux. Indicateur de décongélation en grammes. Coloris : brun ou blanc.

HITACHI MR 6650



3890F

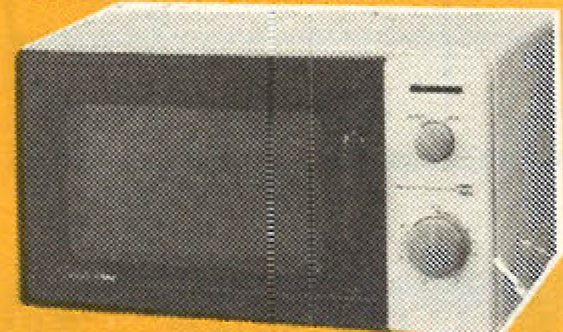
Puissance restituée réglable 0 à 600W et durée de cuisson réglable par touches sensitives. Programmable. Affichage de l'heure. Cuve inox. Plateau tournant. Coloris : blanc ou brun.



HITACHI ACCESSOIRES POUR FOURS A MICRO ONDES

MRK 64 - Kit d'encastrement Colori brun. Pour MR 6400, 6415, 6610B, 6445, 6600B, 6650B	**652F**
MRK 64 - Kit d'encastrement Colori blanc. Pour MR 6425, 6455, 6610WH, 6600WH, 6650WH	**652F**
PLAT BRUNISSEUR AVEC COUVERCLE Grand modèle	**390F**
PLAT BRUNISSEUR AVEC COUVERCLE Petit modèle	**350F**
KIT RECIPIENTS DE CUISSON	**119F**

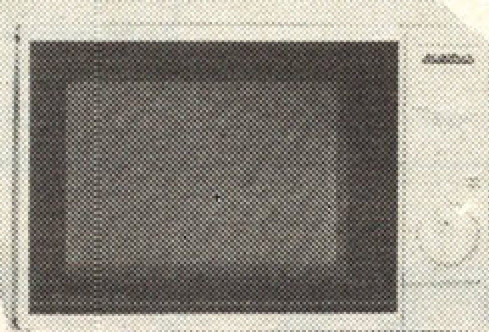
MULTITECH DMR 050



Four compact. Puissance 400W. Fonctions : décongélation et cuisson. Minuterie 30 minutes. Eclairage automatique.

1399F

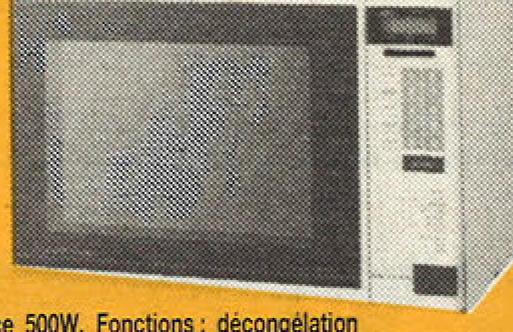
MULTITECH DMR 602



Puissance 500W. Fonctions : décongélation et cuisson. Minuterie 30 minutes maxi. Plateau tournant. Eclairage automatique.

1499F

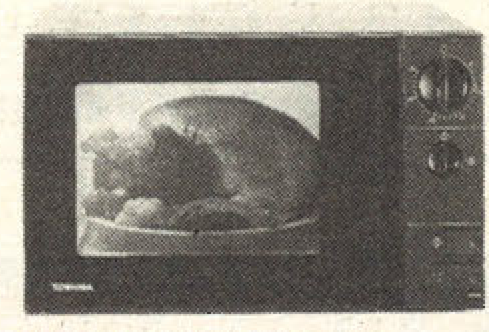
MULTITECH DMR 604



Puissance 500W. Fonctions : décongélation et cuisson. 10 programmes de cuisson. Minuterie digitale 99 minutes maxi. Plateau tournant. Eclairage automatique.

1999F

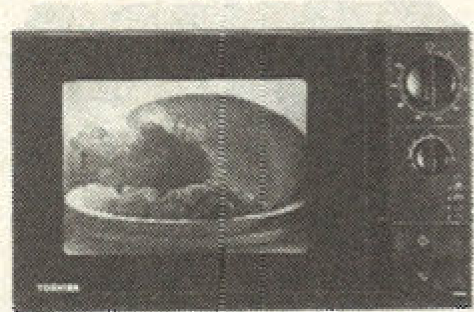
TOSHIBA ER 5300



Avec agitateur d'ondes pour une cuisson idéale. Puissance restituée 500W. Minuterie 30 minutes.

1699F

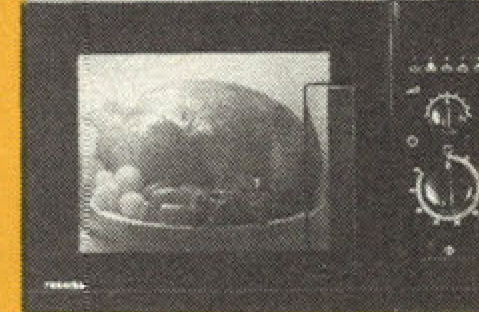
TOSHIBA ER 5400



Avec plateau tournant pour une chaleur uniforme. 18 litres. Puissance restituée 500W. Minuterie 45 minutes.

1999F

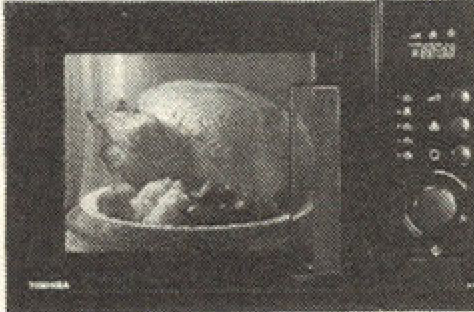
TOSHIBA ER 7600



Avec plateau tournant et agitateur d'ondes. 27 litres. Puissance restituée 650W. Minuterie 45 minutes.

2495F

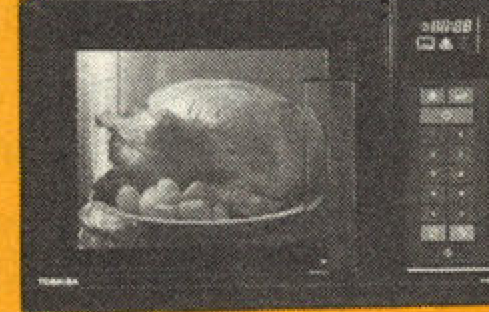
TOSHIBA ER 7700



Avec affichage digital des fonctions. 27 litres. Puissance restituée 650W. Minuterie 95 minutes.

2995F

TOSHIBA ER 7800



Avec affichage digital et touches de sélection membranes douces. 27 litres. Puissance restituée 650W. Minut. 99 mn. Façade sombre.

3195F

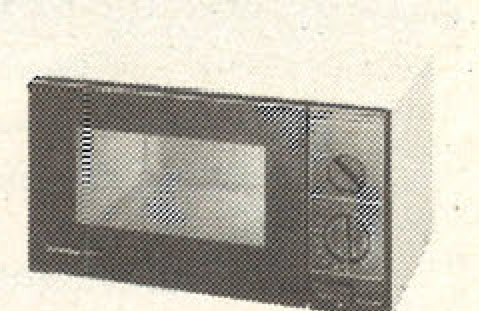
TOSHIBA ER 7800W



Avec affichage digital et touches de sélections à membranes douces. 27 litres. Puissance restituée 650W. Minuterie 99 minutes. Présentation blanche.

3195F

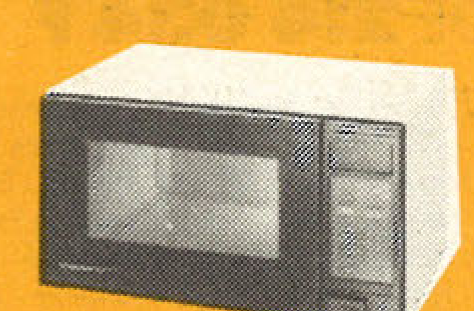
GOLDSDTAR ER 4020 D



15 litres. Puissance restituée 500W.

1699F

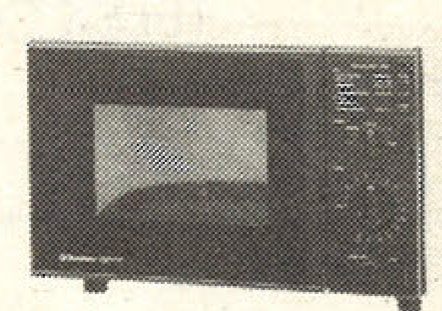
GOLDSDTAR ER 410 MD



15 litres. Puissance restituée 500W. Minuterie 99 minutes.

1899F

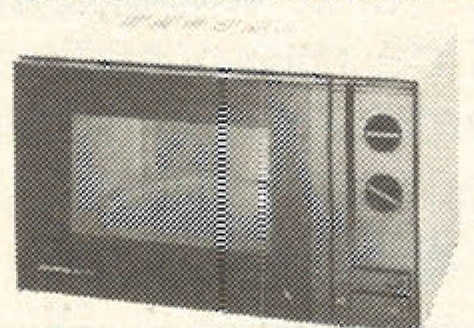
GOLDSDTAR ER 5033 D



19 litres. Puissance restituée 55 à 550W. Minuterie 35 minutes.

1990F

GOLDSDTAR ER 6511 D



28 litres. Puissance restituée 60 à 600W. Minuterie 60 minutes.

2190F

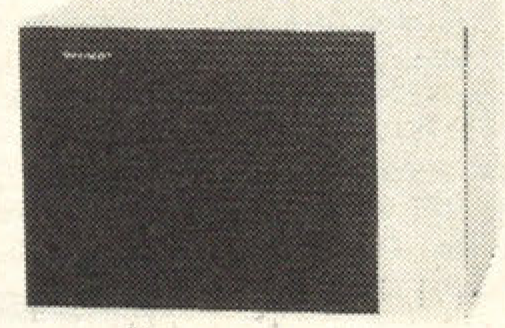
GOLDSDTAR ER 710 ME



39 litres. Puissance restituée 70 à 700W. Minuterie 99 minutes.

2990F

SHARP R 5870



Plateau tournant verre, diam. 280mm. Minuterie 30 mn. Volume 17 litres. Couleur : blanc ou marron.

2495F

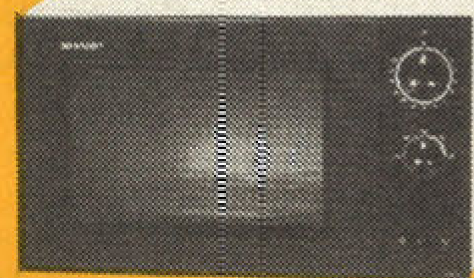
SHARP R 5970



Plateau tournant verre, diam. 280mm. Clavier digital. Minuterie 99 mn. Volume 17 litres. Couleur : marron.

2895F

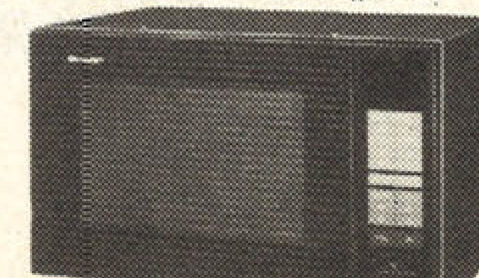
SHARP R 6270



Plateau tournant verre, diam. 325mm. Minuterie 60 mn. Volume 25 litres. Puissance restituée 650W. Couleur : blanc ou marron.

2895F

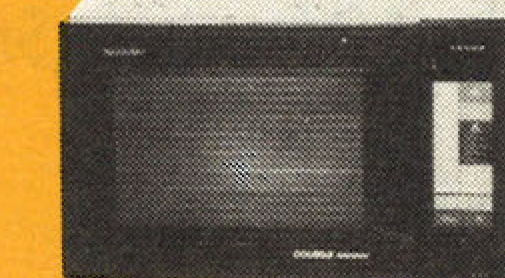
SHARP R 7260



Plateau tournant verre, diam. 325mm. Minuterie 99 mn. Volume 26 litres. Puissance restituée 650W. Couleur : marron.

3695F

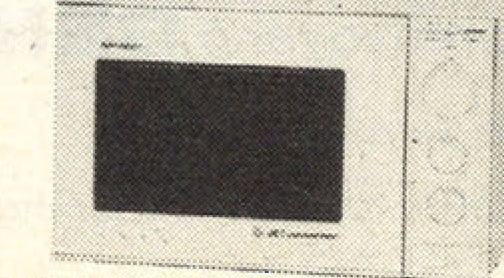
SHARP R 7470



Plateau tournant verre, diam. 325mm. Minuterie 99 mn. Volume 26 litres. Puissance restituée 650W. Couleur : marron.

4695F

SHARP R 8170



Four combiné micro ondes plus convection. Plateau tournant métal émaillé, diam. 330mm. Minuterie 60 mn. Volume 26 litres. Couleur : blanc ou marron.

4295F

Département Vente par Correspondance aux Particuliers

BON DE COMMANDE à adresser à GENERAL
10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél.(1) 42.06.50.50 (poste 36-43)

Comment acheter par correspondance

1) Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Commande ci-dessous *(n'oubliez-pas d'indiquer clairement, en lettres d'imprimerie,* **votre NOM et votre adresse complète dans la partie supérieure droite).**

2) **Frais d'expédition :** pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 60 F par commande, quel que soit le montant de la commande.

3) **Règlement : a)** vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de Commande ;

b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal ou mandat, **vous joignez votre règlement** au bon de Commande **(le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ;**

c) si vous choisissez le paiement par **Carte Bleue,** n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et la date limite de validité** de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous.

Etranger et outre-mer, nous consulter.

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

AMS - 3/87

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

NOM
Prénom

N° Rue

Code postal

Ville

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

★ **Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36**
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)

N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITÉ

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
TOTAL A REGLER	

VENTE AUX COLLECTIVITES

Ce n'est pas un hasard si **GENERAL** est devenu en moins de dix ans **le numéro 1** des ventes de matériel vidéo, informatique et son aux collectivités

Membres des Comités d'Entreprises, Fonctionnaires, Associations diverses, choisissez d'adhérer à GENERAL, la centrale d'achat des collectivités.

ALLO COMMANDE
(1) 42.06.50.50
TELEX COMMANDE **214 034 F**

QUE VENDONS NOUS ?

Savez vous que GENERAL vend, en un an :
- près d'un million de cassettes vierges ;
- plus de 5000 ordinateurs et autres matériels informatiques ;
- plus de 100.000 disquettes ;
- plusieurs dizaines de milliers de films vidéo ;
- près de 50.000 logiciels ;
- plus d'un millier de magnétoscopes et autres matériels vidéo.

QUI SONT NOS CLIENTS ?

Nous comptons plus de 3000 clients collectivités qui adhèrent à notre formule. En voici quelques uns :

Café Jacques Vabre - CII Honeywell Bull Bobigny - Hopital de Monaco - Kreps - Editions Et. Laboratoires Lafon - Collège R DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplistyle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Médiavision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meunier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delporte - Hotel Hilton - Société Générale Le Havre - Journal Minute - GIE Elis - CEA Bruyères-le-Chatel - Crédit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathé Marconi Disques - GEO Services - Meca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduic - Citroën - Sogetrans - Cunow - 1er RPIMA - CEA Saclay -Sagem - Carnaud BMI - Placoplatre - Inserm - Salomon - Sodeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse - France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN - Air Equipement - Hop. Chateauroux - Sacem - Aérospatiale Chatillon - Le Robert - Air France - Villegenis - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2 Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Epargne Angoulème - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Générale Tigery - Crédit - Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de Chauffe - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussey - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens - Chomette-Favor - Turboméca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Réaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine - Norton - Samda - Crédit Cooperatif.

OFFRE D'EMPLOI

GENERAL est une affaire dynamique et en expansion. Si vous souhaitez faire **CARRIERE DANS LA VENTE** de micro ordinateurs et autres produits électroniques de loisirs, contactez pour R.V. **Mr OLIVIER, ☎ 42.06.50.50.**

BON D'ADHESION GENERAL COLLECTIVITE

à renvoyer à **GENERAL**, 10 boul. de Strasbourg - 75010 PARIS - ☎ (1) 42.06.50.50

Je, soussigné, M .... Tél. prof. ....

désire faire bénéficier ma collectivité (nom et adresse) ....

.... des tarifs GENERAL COLLECTIVITE

Signature

AMS - 3/87

GENERAL vous enverra sous 8 jours votre Carte d'Adhérent collective. De plus, chaque fois qu'un membre de votre collectivité viendra à notre magasin, nous lui établirons une carte individuelle.

LECTEURS

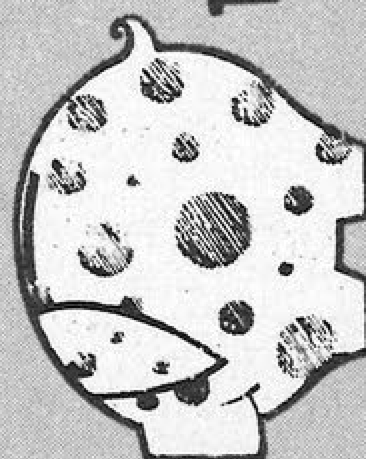
N'usez plus vos doigts !

Il est 3 heures du matin, vos paupières se ferment toutes seules et vous avez tapé un listing dans lequel se trouvent encore des erreurs de saisie ? Pas d'angoisse ! Nous avons pensé à vous... Tournez vite les pages et allez lire notre bon de commande page 103, en nous le renvoyant dûment rempli et accompagné de son paiement, vous recevrez tous les listings parus dans ce numéro.

AUTEURS

Nous attendons vos réalisations !

Comment procéder ? Vous êtes auteur d'un programme et vous souhaitez le voir être publié. Il vous suffit de nous envoyer vos créations (originales) sur support cassette ou disquette, accompagnées d'un mode d'emploi du logiciel, d'une liste de variables et du bon, ci-dessous, dûment complété. Toutes les propositions seront examinées.



Tous nos listings parus sont rémunérés !

DEMANDE DE PARUTION

NOM .... PRÉNOM ....

ADRESSE ....

....

TÉLÉPHONE ....

NOM DU PROGRAMME ....

Je certifie sur l'honneur, être l'auteur de ce programme et autorise les éditions Amstrad Magazine et Cahiers d'Amstrad à le publier (programme rétribué). Date et signature obligatoires (signature des parents ou d'un tuteur légal pour les mineurs) :

CRYPTO

Si vos disquettes contiennent des données confidentielles (fichiers ASCII, écrans, programmes...) CRYPTO permet de les mettre à l'abri des regards indiscrets. CRYPTO est un programme de codage d'une face complète de disquette : il rend totalement illisible celle-ci, catalogue compris. Ecrit en langage machine, il est rapide (moins de deux minutes pour coder / décoder 178 ko) et accepte les formats DATA ou SYSTEM.

Le principe du codage

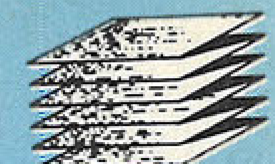
Le programme lit une piste de la disquette et l'écrit dans un tampon en mémoire ; puis il code chacun des octets de ce tampon et recopie ensuite la piste sur le disque. Quand les quarante pistes ont été traitées, les données initiales ont été remplacées par des codes incohérents. Seul un décodage adéquat permet de retrouver les données initiales.
Le codage de chaque octet du tampon utilise la fonction logique XOR. Par exemple, pour coder l'octet &41 (correspondant à la lettre A en ASCII) avec la valeur &E6, on calcule : &41 XOR &E6 = &A7. Pour vérifier ce résultat, taper au clavier en mode direct : ? HEX$ (&41 XOR &E6) puis « ENTER », l'ordinateur répond : A7. Pour retrouver l'octet initial il faut savoir que celui-ci a été codé avec la valeur &E6 ; on calcule : &A7 XOR &E6 = &41. (Vérifiez-le !). Ainsi, le même procédé qui a servi au codage sert au décodage.
Naturellement, si on codait tous les octets avec la même valeur &E6 le secret serait bien mal gardé ! Pour durcir le code on change cette valeur à chaque octet codé suivant une loi complexe. L'idéal serait d'utiliser une séquence aléatoire (système dit « à clé aléatoire une fois »). Le résultat serait alors totalement inviolable, mais la séquence à retenir pour le décodage aurait même longueur que le message à coder (ici 182 272 caractères !). Pour palier cet inconvénient on utilise un générateur pseudo-aléatoire qui, une fois initialisé par l'utilisateur, va produire une suite de valeurs pour le codage. Le générateur utilisé par CRYPTO est du type à congruence linéaire. Sans être le meilleur au point de vue « imprévisibilité », il a l'avantage d'être rapide et d'avoir une période suffisamment longue pour empêcher une attaque statistique du code.

Le programme BASIC

Pour permettre l'écriture du programme par des lecteurs ne possédant pas d'assembleur, celui-ci est proposé en DATA dans un programme BASIC qui le chargera en mémoire. Le programme vérifie chaque ligne de DATA grâce à une somme de contrôle. Si une erreur est détectée, le programme s'arrête et le numéro de la ligne fautive est affiché. Il faut la corriger avec la commande EDIT puis relancer le programme. Quand tout se déroule bien, le programme demande si l'ordinateur est un CPC 464 ou un 664-6128. Répondre suivant le cas. Le programme crée alors sur disque le fichier CRYPTO.BIN.
Le disque contenant CRYPTO étant dans le lecteur, on le lance par : RUN"CRYPTO « ENTER ». Le programme demande alors la clé de codage / décodage. C'est une chaîne de caractères alphanumériques (dont il faudra impérativement se souvenir !) qui sert à initialiser le générateur aléatoire. Ensuite, on place dans le lecteur le disque à coder et on appuie sur (ENTER). Le codage commence alors et le numéro de la piste en cours de traitement est affiché. En cas d'erreur le programme affiche un message : suivre alors les indications données. Quand le codage est terminé on retourne sous BASIC. On peut alors demander un catalogue de la disquette ; on obtient généralement n'importe quoi : la disquette est illisible. Pour décoder il suffit de relancer CRYPTO avec exactement la même clé de codage. L'opération terminée, on doit retrouver le catalogue initial et la disquette doit être à nouveau lisible.

Mise en garde

CRYPTO modifiant directement les données sur la disquette, les données initiales figurant sur celle-ci sont effacées. L'auteur ne connait aucun moyen simple pour retrouver ces données si on a oublié la clé ! Amnésiques, abstenez-vous ! En particulier, il est prudent de conserver une disquette « claire » contenant CRYPTO. Pour bien initialiser le générateur aléatoire, il est préférable d'utiliser une clé



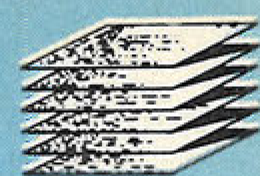
d'au moins huit caractères. Noter que le programme distingue les majuscules des minuscules et que tous les caractères dont le code ASCII est compris entre 32 et 127 sont valides.
Sans être indécryptable par un gros système, CRYPTO permet de protéger efficacement et rapidement vos disquettes. Pour les lecteurs intéressés par la cryptographie signalons les ouvrages suivants :

* David KAHN, « La guerre des codes secrets » 1980 InterEdition Paris. (Une étude historique passionnante, des hiéroglyphes à l'ordinateur...)
* Romain ROUBATY, « ABC de cryptographie avec programmes en basic ». 1984 Masson. (Tous les codes classiques, avec des programmes de décryptement).
* Evangelos KRANAKIS, «Primality and Cryptography». 1986 Wiley-Teubner Series in Computer Science. (Le point actuel sur la question, en anglais dans le texte, pour ceux que les mathématiques n'effraient pas !).

J.-L. Morel

```
100 '******************************** [1543]
********
110 '*              CRYPTO            [533]
      *
120 '*                                [175]
      *
130 '*  Programme de cryptage disqu [2169]
ette   *
140 '*                                [175]
      *
150 '*  Auteur : J-L. MOREL           [1211]
      *
160 '*                                [175]
      *
170 '* C.1986 Amstrad-magazine & l' [2720]
auteur *
180 '*                                [175]
      *
190 '******************************** [1543]
********
200 '                                 [117]
210 MODE 2:MEMORY &7FFF:RESTORE       [2507]
220 PRINT TAB(12) CHR$(24)+" * GENE [3798]
RATEUR -> CRYPTO * "+CHR$(24)
230 LOCATE 1,5:PRINT "> Ligne coura [4166]
nte : ":ad = &8000:S=0
240 FOR lg=1000 TO 2290 STEP 10      [1443]
250 LOCATE 20,5:PRINT lg             [982]
260 FOR I=0 TO 7                     [486]
270 READ A$:oct=VAL("&"+A$):S=S+oct [1532]
280 POKE ad,oct:ad=ad+1              [317]
290 NEXT I                           [375]
300 READ A$:ctr=VAL("&"+A$):S=S MOD [2123]
 4096
310 IF ctr <> S THEN PRINT:PRINT: P [5249]
RINT CHR$(7)+ ">> Erreur de DATA ":
PRINT:END
320 NEXT lg                          [437]
330 PRINT:PRINT                      [743]
340 PRINT"Pour un CPC 464          p [2860]
ressez : 4"
350 PRINT"Pour un CPC 664 ou 6128 p [2964]
ressez : 6"
360 T$="":WHILE T$="":T$=INKEY$:WEN [1400]
D
370 IF T$="4" GOTO 400                   [446]
380 IF T$="6" GOTO 420                   [791]
390 GOTO 360                             [524]
400 POKE &8265,&85:POKE &8266,&B2       [1556]
410 POKE &8274,&85:POKE &8275,&B2       [962]
420 SAVE "CRYPTO.BIN",B,&8000,&408,   [1741]
&8000
430 PRINT:PRINT"> CRYPTO sur disque   [1911]
."
440 END                                  [110]
1000 DATA CD,03,BB,CD,51,BB,3E,02,     [1631]
3A4
1010 DATA CD,0E,BC,21,00,08,11,80,     [1548]
5F5
1020 DATA 82,CD,64,82,11,98,82,CD,     [1824]
A22
1030 DATA 61,82,21,0C,84,06,18,3E,     [818]
C12
1040 DATA 20,77,23,10,FC,21,05,00,     [1617]
DFE
1050 DATA 11,8F,82,CD,64,82,CD,81,     [2200]
221
1060 DATA BB,21,0C,84,06,00,CD,06,     [1608]
466
1070 DATA BB,FE,0D,28,33,FE,7F,28,     [816]
82C
1080 DATA 17,FE,20,38,F1,FE,7F,30,     [2064]
C37
1090 DATA ED,4F,78,FE,18,28,E7,79,     [1007]
089
1100 DATA 77,CD,5A,BB,04,23,18,DE,     [2002]
3FF
1110 DATA 78,B7,28,DA,2B,05,3E,08,     [1333]
6A6
1120 DATA CD,5A,BB,3E,20,77,CD,5A,     [2146]
A84
1130 DATA BB,3E,08,CD,5A,BB,18,C6,     [2062]
E45
1140 DATA CD,84,BB,21,24,84,06,08,     [1209]
128
1150 DATA 3E,00,77,23,10,FC,21,0C,     [831]
339
```

```
1160 DATA 84,06,03,48,11,24,84,06,   [1107]
4CD
1170 DATA 08,1A,86,12,13,23,10,F9,   [1129]
6C6
1180 DATA 41,10,F0,21,25,84,06,04,   [1756]
8DB
1190 DATA 34,28,FD,23,23,10,F9,21,   [1636]
BA4
1200 DATA 24,84,06,04,CB,C6,23,23,   [1917]
E2D
1210 DATA 10,FA,0E,07,CD,0F,B9,C5,   [1035]
1A6
1220 DATA 3E,FF,32,78,BE,CD,70,82,   [1852]
60A
1230 DATA 11,D8,82,CD,61,82,CD,5C,   [1319]
A4E
1240 DATA 82,CD,06,BB,CD,70,82,3E,   [957]
E5B
1250 DATA 00,CD,30,C6,38,0E,11,F1,   [964]
166
1260 DATA 82,CD,61,82,CD,5C,82,CD,   [1872]
610
1270 DATA 06,BB,18,D9,21,2C,84,11,   [728]
8A4
1280 DATA 00,00,0E,C1,CD,66,C6,3E,   [2150]
BAA
1290 DATA C1,11,9F,83,38,17,21,2C,   [1948]
E3A
1300 DATA 84,11,00,00,0E,41,CD,66,   [985]
051
1310 DATA C6,3E,41,11,AE,83,38,05,   [1978]
315
1320 DATA 11,19,83,18,CC,32,09,84,   [1081]
565
1330 DATA 21,08,00,CD,64,82,11,BF,   [1262]
811
1340 DATA 83,21,0B,00,CD,64,82,21,   [1740]
A94
1350 DATA 30,30,22,0A,84,11,00,00,   [1641]
BB5
1360 DATA 21,0B,12,22,26,B7,3E,18,   [1123]
D48
1370 DATA CD,5A,BB,2A,0A,84,7C,CD,   [1145]
12B
1380 DATA 5A,BB,7D,CD,5A,BB,3E,18,   [2484]
4F5
1390 DATA CD,5A,BB,2C,7D,FE,3A,20,   [1686]
8D8
1400 DATA 03,2E,30,24,22,0A,84,21,   [1676]
A2E
1410 DATA 2C,84,3A,09,84,4F,D5,C5,   [2000]
D8E
1420 DATA CD,66,C6,D2,CA,81,01,00,   [1106]
1A5
1430 DATA 02,09,C1,D1,0C,79,E6,0F,   [1672]
4BC
1440 DATA FE,0A,20,EA,D5,CD,E7,81,   [691]
9D8
1450 DATA D1,21,2C,84,3A,09,84,4F,   [2228]
C90
1460 DATA D5,C5,CD,4E,C6,D2,CA,81,   [1553]
228
1470 DATA 01,00,02,09,C1,D1,0C,79,   [883]
44B
1480 DATA E6,0F,FE,0A,20,EA,14,3E,   [1281]
7A4
1490 DATA 28,BA,20,94,11,D5,83,21,   [1193]
AC4
1500 DATA 0E,00,CD,64,82,C1,CD,18,   [2806]
E2B
1510 DATA B9,11,71,83,CD,61,82,CD,   [1834]
266
1520 DATA 4E,82,D0,CD,70,82,21,0E,   [1339]
5F4
1530 DATA 00,CD,73,82,21,0B,00,CD,   [1597]
8AF
1540 DATA 73,82,21,08,00,CD,73,82,   [2023]
B8F
1550 DATA 11,8A,83,CD,61,82,CD,4E,   [2496]
F78
1560 DATA 82,CD,70,82,DA,70,80,C3,   [964]
446
1570 DATA 06,80,C1,D1,21,0E,00,11,   [1762]
69E
1580 DATA EE,83,CD,64,82,11,34,83,   [890]
A8A
1590 DATA CD,61,82,CD,5C,82,CD,06,   [1306]
EB8
1600 DATA BB,CD,70,82,C3,95,81,21,   [1139]
32C
1610 DATA 2C,84,11,80,04,D5,E5,ED,   [1237]
718
1620 DATA 4B,24,84,11,7D,87,CD,38,   [2511]
A25
1630 DATA 82,22,24,84,ED,4B,26,84,   [1282]
D53
1640 DATA 11,D5,D2,CD,38,82,22,26,   [1008]
0DA
1650 DATA 84,ED,4B,28,84,11,9D,56,   [1338]
446
1660 DATA CD,38,82,22,28,84,ED,4B,   [1438]
7D3
1670 DATA 2A,84,11,F5,6D,CD,38,82,   [1738]
B7B
1680 DATA 22,2A,84,E1,11,25,84,06,   [2071]
DEC
1690 DATA 04,1A,AE,77,23,13,13,10,   [1701]
F88
1700 DATA F8,D1,1B,7A,B3,20,B6,C9,   [1806]
438
1710 DATA 21,00,00,3E,10,CB,1A,CB,   [1315]
657
1720 DATA 1B,30,03,09,37,3F,CB,11,   [2052]
800
```



```
1730 DATA CB,10,3D,C8,18,EF,CD,06,  [1675]
BBA
1740 DATA BB,CB,EF,FE,6F,37,C8,FE,  [1562]
199
1750 DATA 6E,C8,18,F2,11,57,83,18,  [1727]
4DC
1760 DATA 06,21,14,00,22,26,B7,1A,  [1432]
630
1770 DATA 13,B7,C8,CD,5A,BB,18,F7,  [1991]
AB3
1780 DATA 21,14,00,22,26,B7,06,50,  [1585]
C3D
1790 DATA 3E,20,CD,5A,BB,10,FB,C9,  [1235]
051
1800 DATA 18,20,2A,20,43,52,59,50,  [1391]
211
1810 DATA 54,4F,20,2A,20,18,00,3E,  [2051]
374
1820 DATA 20,43,6C,65,20,3A,20,00,  [1333]
522
1830 DATA 18,20,45,6E,74,72,65,7A,  [1358]
7D2
1840 DATA 20,6C,61,20,63,6C,65,20,  [998]
A33
1850 DATA 64,65,20,63,6F,64,61,67,  [658]
D1A
1860 DATA 65,20,28,32,34,20,63,61,  [1516]
F11
1870 DATA 72,2E,20,6D,61,78,29,2E,  [1090]
16E
1880 DATA 20,56,61,6C,69,64,65,7A,  [1453]
45D
1890 DATA 20,70,61,72,20,28,45,4E,  [899]
69B
1900 DATA 54,45,52,29,2E,20,18,00,  [1078]
815
1910 DATA 18,20,49,6E,74,72,6F,64,  [1585]
ABD
1920 DATA 75,69,73,65,7A,20,6C,65,  [1293]
DDE
1930 DATA 20,64,69,73,71,75,65,2E,  [2042]
0B7
1940 DATA 00,18,20,44,69,73,71,75,  [1358]
2F5
1950 DATA 65,20,61,62,73,65,6E,74,  [658]
5F7
1960 DATA 20,6F,75,20,70,72,6F,74,  [1875]
8E0
1970 DATA 65,67,65,20,65,6E,20,65,  [1660]
B89
1980 DATA 63,72,69,74,75,72,65,2E,  [1073]
EB5
1990 DATA 00,18,20,45,72,72,65,75,  [1385]
0F0
2000 DATA 72,20,64,65,20,66,6F,72,  [1831]
3B2
2010 DATA 6D,61,74,20,64,69,73,71,  [1807]
6C5
2020 DATA 75,65,2E,00,18,20,45,72,  [984]
8BC
2030 DATA 72,65,75,72,20,6C,65,63,  [2605]
BCE
2040 DATA 74,75,72,65,2F,65,63,72,  [1778]
EF7
2050 DATA 69,74,75,72,65,20,73,65,  [1782]
218
2060 DATA 63,74,65,75,72,2E,00,20,  [1536]
489
2070 DATA 3E,3E,20,50,72,65,73,73,  [1480]
732
2080 DATA 65,7A,20,75,6E,65,20,74,  [1656]
A0D
2090 DATA 6F,75,63,68,65,2E,20,18,  [1290]
C87
2100 DATA 00,18,20,41,75,74,72,65,  [1830]
EC0
2110 DATA 20,64,69,73,71,75,65,20,  [1803]
18B
2120 DATA 28,4F,2F,4E,29,20,3F,20,  [1343]
327
2130 DATA 18,00,18,20,4D,65,6D,65,  [1359]
4FB
2140 DATA 20,63,6C,65,20,28,4F,2F,  [1241]
715
2150 DATA 4E,29,20,3F,20,18,00,3E,  [1427]
861
2160 DATA 20,44,61,74,61,20,66,6F,  [1284]
AF0
2170 DATA 72,6D,61,74,2E,00,3E,20,  [1408]
D30
2180 DATA 53,79,73,74,65,6D,20,66,  [1476]
03B
2190 DATA 6F,72,6D,61,74,2E,00,3E,  [2234]
2CA
2200 DATA 20,43,6F,64,61,67,65,20,  [1749]
54D
2210 DATA 70,69,73,74,65,20,3A,20,  [902]
7EC
2220 DATA 8F,8F,8F,8F,00,3E,20,43,  [1230]
AC9
2230 DATA 6F,64,61,67,65,20,64,69,  [1850]
DB6
2240 DATA 73,71,75,65,20,63,6F,6D,  [1529]
0D3
2250 DATA 70,6C,65,74,2E,00,3E,20,  [1507]
314
2260 DATA 43,6F,64,61,67,65,20,64,  [1370]
5DB
2270 DATA 69,73,71,75,65,20,69,6E,  [434]
8F9
2280 DATA 63,6F,6D,70,6C,65,74,2E,  [1364]
C1B
2290 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,  [1237]
C1B
```

CADEAUX :
CPC : 4 jeux (K7 ou Disquettes) + 1 manette
PCW : 1 jeu de Housses

VIDEOSHOP

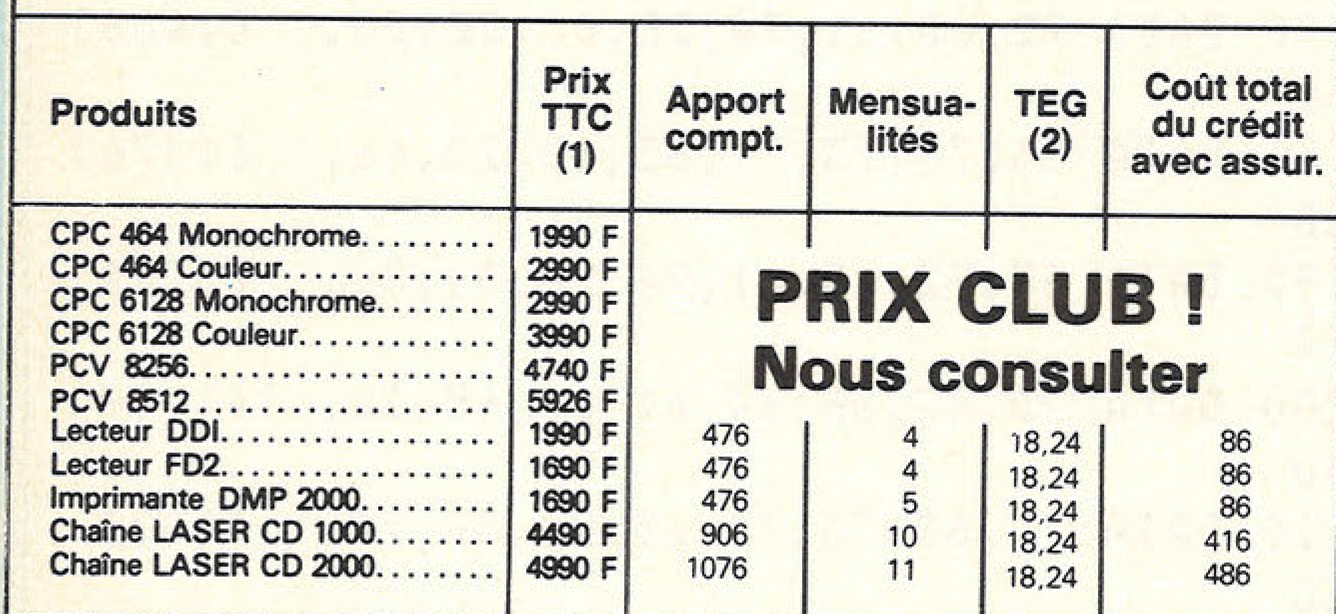
l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris !...

Crédit immédiat et facilités de paiement mensualités fixes : 400 F

AMSTRAD compatible PC 1512
réservez-le dès aujourd'hui
4997 F HT

AMSTRAD PCW 8256 ~~4997 F. HT~~ **3997 F. HT** encore plus fort

EXCEPTIONNEL !!!
Spectrum 128 K + 2 : 1590 (Cadeaux : 6 jeux + 1 manette)



Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assur.
CPC 464 Monochrome	1990 F				
CPC 464 Couleur	2990 F				
CPC 6128 Monochrome	2990 F				
CPC 6128 Couleur	3990 F				
PCV 8256	4740 F				
PCV 8512	5926 F				
Lecteur DDI	1990 F	476	4	18,24	86
Lecteur FD2	1690 F	476	4	18,24	86
Imprimante DMP 2000	1690 F	476	5	18,24	86
Chaîne LASER CD 1000	4490 F	906	10	18,24	416
Chaîne LASER CD 2000	4990 F	1076	11	18,24	486

PRIX CLUB ! Nous consulter

(1) Prix au 01.12.86 sous réserve de baisses éventuelles.
(2) TEG : Taux en vigueur au 01.12.86
offres valables sous réserve de stock disponible

PERIPHERIQUES C/D
Lecteur 5 1/MKo + câble.......... 1990 F
Lecteur de disquettes FDI.......... 1590 F
RS 232 (C) 8256.......... 690 F
Souris AMX.......... 690 F
Souris PCW 8256.......... 1490 F
Lecteur K7 + câble (664-6128).......... 390 F
Stylo Optique 8256.......... 880 F
Extension 256 Ko 8256.......... 490 F
RS 232 (C).......... 590 F
Arsène (Emul. Minitel).......... 590 F
Mercitel I (RS232 + câble + soft) PCW.......... 1410 F
Mercitel II (Mercutel I + modem).......... 2290 F
Imprimante OKIMATE 20.......... 2290 F
Imprimante Epson LX86.......... 2990 F
Digitaliseur.......... 1150 F
Tuner TV.......... 1390 F
Graphiscop II.......... 990 F
Multiface 2.......... 590 F
Synthé. Technimusic.......... 490/560 F

UTILITAIRES C/D
Multiplan (D) 6128-8256.......... 499 F
D Base II (D) 6128-8256.......... 790 F
Tool Box (D).......... 740 F
Quick Mailing 8256-8512.......... 490 F
Comptabilité Alienor 8256.......... 1050 F
Pocket Wordstar (TI Texte).......... 890 F
Stock-Facturation.......... 1750 F
Turbo Tutor.......... 345 F
Paie Logicys.......... 1150 F
Gestion GP II.......... 990 F
Datamat PCW.......... 590 F
PCW Graph.......... 395 F
Discology.......... 350 F
Rotate PCW.......... 350 F
Exbasic PCW.......... 250 F
Tele Tutor Clavier.......... 490 F
La Solution.......... 950 F
Super Paint.......... 395 F
Space Moving.......... 295/395 F
Turbo Pascal Graphics.......... 940 F

BIBLIOGRAPHIE
Le livre de l'Amstrad PC.......... 99 F
102 programmes CPC 464 (PSO).......... 120 F
Super jeux Amstrad (PSI).......... 120 F
Trucs et astuces (Micro-Appl).......... 149 F
Programme Basic (Micro-Appl).......... 129 F
Basic aux bouts des doigts (id.).......... 149 F
Amstrad ouvre-toi (id.).......... 99 F
Communication Modem.......... 179 F
Jeux d'aventure (id.).......... 129 F
Bible du programmateur (id).......... 249 F
Langage Machine (id.).......... 129 F
Graphisme et sons (id).......... 129 F
Peeks et Pokes (id.).......... 99 F
Livre du lecteur de disquettes.......... 149 F
Bible du graphisme.......... 199 F
Introduction à DBASEII.......... 188 F
Le grand livre du PCW.......... 179 F

JEUX C/D
3D Clock Chess 8256.......... 150 F
Bridge Player 8256.......... 220 F
Bat Man 8256.......... 190 F
Bruce Lee (C/D).......... 89-149 F
Bad Max (C).......... 129 F
3D Voice Chess (C/D).......... 129-149 F
Match Point (C/D).......... 99-185 F
Scrabble (C/D).......... 195-249 F
3D Grand Prix (C/D).......... 99-149 F
Sapiens (C/D).......... 139-180 F
Maracaibo (C/D).......... 139-180 F
Bactron (C/D).......... 139-180 F
M.G.T. (C/D).......... 139-180 F
Le Pacte (D).......... 220 F
Grand Prix 500 CC (C/D).......... 149-195 F
Green Beret (C/D).......... 89-149 F
Thomahawks (C/D).......... 89-139 F
Winter Games (C/D).......... 89-139 F
Pack Jeux Fil (C/D).......... 145-195 F
Infiltrator (C/D).......... 99-149 F
Blue War.......... 129 F
Bob Winner.......... 195 F
Fer et flammes.......... 290 F
Top Gun.......... 99-149 F
Gauntlet.......... 99-149 F
Silent Service.......... 99-149 F
Scooby Doo.......... 99-149 F
Trivial Poursuite CPC/PCW 249-290 F

PRIX CLUB — 10 %. Nous consulter.

Ouvert le dimanche à compter du 15 novembre 1986.

VIDEOSHOP l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris
Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15

Nom ____________________
Prénom ____________________
Adresse ____________________
Code Postal __________ Ville __________
Téléphone ____________________
☐ Je désire recevoir une documentation sur : ____________________

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

PORT 15 F

☐ Je choisis la formule de règlement : ☐ Au comptant ☐ À crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Contre remboursement (100 F en sus).
*(Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

AMS - 3/87

CREDIT
mensualités fixes 400 F/mois
SAV assuré sur place

INTELCOM

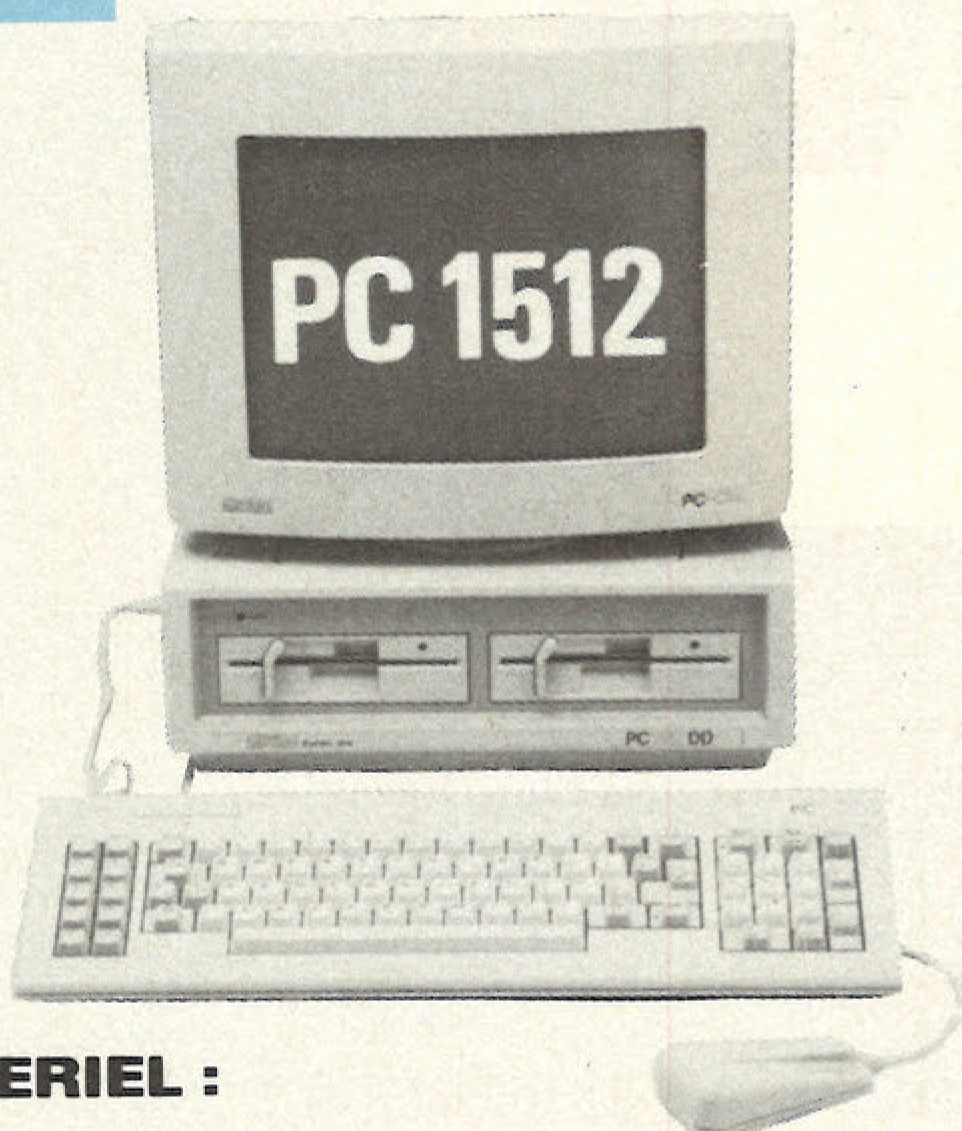
47, rue de Richelieu, 75001 PARIS
Tél. : 42.96.93.95

LA DIVISION PROFESSIONNELLE DE VIDEOSHOP

1/2 journée de formation gratuite (sur place ou par correspondance) Leasing-Maintenance assurée.

EXCEPTIONNEL !!! Malette Practi (Calc Text, Base, Graph)
1950 TTC

AMSTRAD compatible PC 1512



MATERIEL :

- PC 1512 SD Monochrome........ 4997 HT (5926,44 TTC)
- PC 1512 SD Couleur............. 6890 HT (8171,54 TTC)
- PC 1512 DD Monochrome........ 6290 HT (7460,00 TTC)
- PC 1512 DD Couleur............. 8190 HT (9713,34 TTC)
- PC 1512 HD 20 Méga Monochrome..................... 9990 HT (11848,14 TTC)
- PC 1512 20 Méga Couleur...... 11890 HT (14011,34 TTC)

PERIPHERIQUES

- Imprimante DMP3000............ 2290
- Imprimante Fugi (132 Colonnes)... 4990
- Imprimante DMP4000 (132 Colonnes)................... 3990
- Disque dur 20 Méga Tandom...... 5990
- Cartes Kortex.................. 3990
- Imprimante Laser............ 26200 HT

UTILITAIRES :

- EVOLUTION.............. 990
- GEM WRITE.............. 990
- TEXTOMAT.............. 790
- WORD JUNIOR.......... 1150
- WORD STAR............. 890
- CALCOMAT.............. 790
- MULTIPLAN JUNIOR...... 690
- SUPERCALC III........... 890
- COMPTABLITE ALIENOR II.............. 1950
- COMPTABLITE LPC...... 1150
- COMPTABLITE MEMSOFT 1990
- COMPTABLITE SAARI.... 1990
- D BSE II PC.............. 1150
- DATAMAT................ 790
- FRAMEWORK PREMIER.. 1150
- REFLEX + WORK SHOP.. 1490
- SIDEKICK 350
- YES YOU CAN !!.......... 1150
- QUICK MAILING.......... 790
- FACT - STOCK............ 1990
- GESTION LPC............ 4950
- GEM DRAW.............. 990
- GEM GRAPH............. 990
- GEM WORDCHART....... 990
- PRINT SHOP............ 490
- TELE TUTOR CLAVIER..... 490

LANGAGES :

- TURBO PASCAL............... 1150
- TURBO PROLOG.............. 1150
- TURBO TUTOR................. 345
- TOOL BOX..................... 690
- QUICK BASIC.................. 990

JEUX :

- BALANCE OF POWER........... 290
- BLACK CAULDRON.............. 349
- CHESS MASTER 2000........... 490
- ECHEC 3D..................... 199
- FLIGHT SIMULATOR............ 590
- INFILTRATOR.................. 260
- KARATEKA.................... 290
- LES PASSAGERS DU VENT....... 299
- ORBITOR..................... 390
- SILENT SERVICE............... 249
- SOLO FLIGHT.................. 199
- WINTER GAMES................ 229

BIBLIOGRAPHIE :

- Livre de l'Amstrad PC (Micro application).................. 99
- Bien débuter (Micro application).... 149
- Livre du Basic II (Micro application)................. 179
- Trucs et Astuces (Micro application)................. 179
- Livre du GW Basic (Micro application)................. 149
- Manuel des références techniques.. 249
- Guide du Basic 2 (Sybex)......... 128
- Guide de Dos + (Sybex).......... 128
- MSDOS - PCDOS (Sybex)......... 248
- MSDOS Approfondi (Sybex)....... 278
- Assembleur 8086 - 8088 (Sybex).... 220

INTELCOM

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h
47, rue de Richelieu - 75001 Paris
Tél. : (1) 42.96.93.95 - Métro : Palais-Royal

BON DE COMMANDE à adresser à INTELCOM, 47, rue de Richelieu, 75001 Paris

Nom ....
Prénom..
Adresse ....
Code postal.................... Ville....................
Téléphone ....
☐ Je désire recevoir une documentation sur :................
....
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.

☐ Je vous adresse la commande suivante :

DESIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

PORT 15 F

☐ Je choisis la formule de règlement : ☐ Au comptant ☐ A crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Contre-remboursement (100 F en sus).
* (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF).

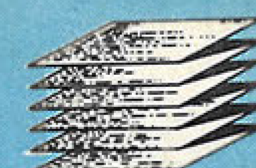
AMS - 3/87

INFERNAL MICRO

Vous vous rappelez tous de "l'antique" jeu de pendu auquel vous jouiiez avec papier et crayon. Le voilà remis au goût du jour : le but du jeu est de découvrir le mot choisi par votre adversaire (Amstrad ou autre joueur) avant la formation complète d'un ordinateur et de ses périphériques (qui joue désormais le rôle du pendu...). Nettement plus Hi-Tech que le jeu classique, il n'en demeure pas moins un programme indispensable à tout passionné. Et attention ! Une fois n'est pas coutume... la formation d'une configuration informatique complète vous est néfaste... Mode d'emploi inclus dans le programme.

Grégory Caill

```
10 '*****************************
[1143]
20 '        GREGORY  CAILL         *   [473]
30 '                               *   [232]
40 '          PRESENTE             *   [115]
50 '                               *   [232]
60 '        INFERNAL MICRO         *   [1234]
70 '                               *   [232]
80 '            POUR               *   [404]
90 '                               *   [232]
100 '      AMSTRAD  MAGASINE       *   [2306]
110 '****************************      [1164]
120 '                                  [117]
130 '                                  [117]
140 ' REDEFINITION DE CARACTERES       [1217]
150 SYMBOL AFTER 128                   [1440]
160 SYMBOL 129,255,129,129,129,129,    [2410]
129,129,255
170 CLEAR                              [217]
180 INK 1,26                           [56]
190 MODE 1                             [506]
200 W=5                                [358]
210 sdu=30                             [471]
220 L=1                                [180]
230 PEN 1:PAPER 0                      [958]
240 ' presentation                     [434]
250 LOCATE 13,2:PRINT "INFERNAL MIC    [2928]
RO"
260 LOCATE 13,3:PRINT "------------    [2617]
--"
270 LOCATE 3,5:PRINT CHR$(129);" 1     [1918]
JOUEUR"
280 LOCATE 3,7:PRINT CHR$(129);" 2     [1765]
JOUEURS"
```



```
290 LOCATE 3,9:PRINT CHR$(129);" MO [2449]
DE D'EMPLOI"
300 LOCATE 10,18:PRINT "UTILISEZ LE [3525]
S FLECHES"
310 LOCATE 17,20:PRINT "^ & ";CHR$( [2951]
241)
320 LOCATE 8,22:PRINT "           & [1413]
"
330 LOCATE 10,24:PRINT "       ENTE [1459]
R"
340 PLOT 1,1,2:DRAW 634,1:DRAW 634, [3690]
138:DRAW 1,138:DRAW 1,1
350 PLOT 1,140,3:DRAW 634,140:DRAW  [2915]
634,392:DRAW 1,392:DRAW 1,140
360 PLOT 2,142,1:DRAW 632,142:DRAW  [2796]
632,390:DRAW 2,390:DRAW 2,142
370 QW$=INKEY$                      [376]
380 IF QW$=CHR$(240) THEN W=W-2:IF  [2612]
W<5 THEN W=5
390 IF QW$=CHR$(241) THEN W=W+2:IF  [2221]
W>10 THEN W=9
400 IF W=5 THEN LOCATE 3,5:PRINT CH [5950]
R$(143):LOCATE 3,7:PRINT CHR$(129):
L=0
410 IF W=7 THEN LOCATE 3,7:PRINT CH [5825]
R$(143):LOCATE 3,5:PRINT CHR$(129):
LOCATE 3,9:PRINT CHR$(129):L=1
420 IF W=9 THEN LOCATE 3,9:PRINT CH [8077]
R$(143):LOCATE 3,7:PRINT CHR$(129):
LOCATE 3,5:PRINT CHR$(129):L=2
430 IF QW$=CHR$(13) THEN GOTO 450   [1386]
440 GOTO 370                        [466]
450 MODE 2:PEN 1                    [890]
460 IF L=0 THEN INPUT "Nom du joueu [3560]
r ";n$(2):N$(1)="AMSTRAD":GOTO 500

470 IF L=1 THEN INPUT "Nom du joueu [6416]
r 1 ";N$(1):INPUT "Nom du joueur 2
";n$(2):GOTO 2040
480 IF L=2 THEN GOSUB 2230          [1340]
490 GOTO 20                         [398]
500 GOSUB 530                       [931]
510 GOTO 1060                       [311]
520 ' mise en place du graphisme    [1323]
530 CLS:PEN 1:FOR N=1 TO 14:LOCATE  [4667]
1,N:PRINT CHR$(219):LOCATE 28,N:PRI
NT CHR$(217):NEXT
540 FOR I=1 TO 28:LOCATE I,15:PRINT [2156]
 CHR$(220):NEXT
550 RETURN                          [555]
560 ' dessin de l'ordinateur        [1623]
570 REM ******** ECRAN *********     [1286]
580 PLOT 20,360                     [302]
590 DRAW 100,360                    [330]
600 DRAW 100,280                    [554]
610 DRAW 20,280                     [339]
620 DRAW 20,360                     [307]
630 PLOT 22,358                     [305]
640 DRAW 98,358                     [448]
650 DRAW 98,282                     [429]
660 DRAW 22,282                     [439]
670 DRAW 22,358                     [491]
680 PLOT 20,280                     [254]
690 DRAW 20,269                     [350]
700 DRAW 100,269                    [325]
710 DRAW 100,280                    [554]
720 PLOT 50,275:DRAW 53,275         [741]
730 PLOT 56,275:DRAW 59,275         [1110]
740 PLOT 62,275:DRAW 66,275         [945]
750 RETURN                          [555]
760 REM ****** CLAVIER ******       [705]
770 PLOT 20,230                     [72]
780 DRAW 200,230                    [399]
790 DRAW 200,195                    [314]
800 DRAW 20,195                     [356]
810 DRAW 20,230                     [309]
820 PLOT 24,227:DRAW 120,227:DRAW 1 [1563]
20,199:DRAW 24,199:DRAW 24,227
830 PLOT 125,227:DRAW 147,227:DRAW  [3911]
147,199:DRAW 125,199:DRAW 125,227
840 PLOT 151,199:DRAW 196,199:DRAW  [3498]
196,205:DRAW 151,205:DRAW 151,199
850 FOR N=151 TO 196:PLOT N,210:DRA [2682]
W N,227:NEXT
860 RETURN                          [555]
870 RETURN                          [555]
880 REM ****** LECTEUR DE DISQUETTE [1539]
 ******
890 PLOT 107,268:DRAW 137,268:DRAW  [5962]
137,288:DRAW 107,288:DRAW 107,268:P
LOT 110,282:DRAW 132,282:LOCATE 17,
8:PRINT "."
900 RETURN                          [555]
910 REM ****** IMPRIMANTE *******   [1576]
920 PLOT 143,290:DRAW 200,290:DRAW  [2401]
200,268:DRAW 143,268:DRAW 143,290
930 FOR N=292 TO 288 STEP -1:PLOT 1 [3073]
45,N:DRAW 198,N:NEXT
940 RETURN                          [555]
950 REM ***** CABLES *****          [626]
960 PLOT 40,269:DRAW 40,230         [1168]
970 PLOT 50,269:DRAW 50,230         [496]
980 SOUND 2,30,3                    [1186]
990 FOR n=1 TO 100:NEXT             [1045]
1000 PLOT 146,268:DRAW 146,230      [1639]

1010 SOUND 2,50,3                   [1265]
1020 FOR n=1 TO 100:NEXT            [1045]
1030 PLOT 117,268:DRAW 117,230      [1185]

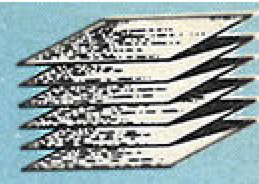
1040 SOUND 2,40,3                   [1209]
1050 GOTO 1830                      [389]
1060 '  VARIABLES                   [486]
1070 NN=2                           [115]
```

```
1080 sdu=30                                  [471]
1090 RANDOMIZE(TIME)                         [1550]
1100 DIM YU(50):FOR ASD=1 TO 20:YU(          [1782]
ASD)=0:NEXT
1110 DIM JK(100),EFGH(100)                   [518]
1120 C=INT (RND(TIME)*45)                    [1558]
1130 IF C=0 THEN 1120                        [1362]
1140 DIM NN(100)                             [349]
1150 RESTORE                                 [621]
1160 Y=0                                     [355]
1170 ' CHOIX DU MOT DE L'ORDINATEUR          [3172]
1180 '   IL EST POSSIBLE D'AJOUTER D         [9322]
ES MOTS A L'ORDINATEUR EN INSCRIVAN
T CEUX CI EN DATA,ET EN MODIFIANT L
E NOMBRE DE MOTS EN LIGNE 1120
1190 FOR N=1 TO C                            [593]
1200 DATA MAISONNETTE,BATEAU,CHANTE          [16269]
R,CHANTIER,MANGER,POMME,POLISSON,FR
AMBOISE,INFORMATIQUE,CRAYON,REGLE,P
APIER,FOURCHE,CLASSEUR,ANGLAISE,ESP
AGNE,ITALIEN,FRANCAIS,ECRIRE,PORTER
,BOITE,CHIEN,CHAT,NAVIRE,CASSETTE,C
HAUSSETTE,CHAUSSURE,COFFRE,BUREAU,C
OIFFURE
1210 DATA LION,CISEAUX,TABLE,REVUE,          [4832]
PROGRAMME,COUTEAU,FOURCHETTE,LIVRE,
FEUILLE,CARNET,VOITURE,CAMION,RADIO
,TROUSSE,HOMME
1220 READ A$                                 [309]
1230 NEXT                                    [350]
1240 DIM M$(125),X(100):A$=LOWER$(A          [1813]
$):FOR N=1 TO LEN(A$)
1250 M$(N)=MID$(A$,N,1)                      [821]
1260 NEXT                                    [350]
1270 LOCATE 31,1:PRINT N$(2);" cont          [3117]
re ";N$(1)
1280 ' DESSIN DES POINTILLES                 [2275]
1290 FOR I=1 TO LEN(A$)                      [791]
1300 PEN 1:LOCATE I+55,7:PRINT CHR$          [1811]
(208)
1310 PEN 1:LOCATE I+55,9:PRINT CHR$          [2010]
(210)
1320 PEN 3:LOCATE I+55,8:PRINT "-";          [1822]

1330 NEXT I                                  [375]
1340 FOR PP=7 TO 9                           [524]
1350 PEN 1:LOCATE 55,PP:PRINT CHR$(          [2734]
209)
1360 LOCATE 55+LEN(A$)+1,PP:PRINT C          [2707]
HR$(211)
1370 NEXT                                    [350]
1380 ' DEBUT DU JEU AVEC TEST SUR L          [1727]
ES LETTRES
1390 PEN 1                                   [549]
1400 FOR N=1 TO LEN(A$)+5                    [938]
1410 LOCATE 51,8:PRINT "  "                  [1830]
1420 INK 1,26:LOCATE 32,8:INPUT "DO          [3000]
NNEZ UNE LETTRE ";B$
1430 B$=LOWER$(B$)                           [851]
1440 LOCATE 10,16:PRINT "                    [2315]
                         "
1450 IF LEN(B$)>1 THEN 1420                  [865]
1460 FOR V=1 TO LEN(A$)                      [1292]
1470 IF B$="" THEN GOTO 1420                 [1206]
1480 IF M$(V)=B$ AND X(V)=0 THEN NN          [5591]
=NN+1:SOUND 1,50,3:LOCATE V+55,8:PR
INT B$:X(V)=1
1490 NEXT V                                  [358]
1500 FOR GG=1 TO LEN(A$):IF B$=M$(G          [3863]
G) AND X(GG)=1 THEN GOTO 1760 ELSE
NEXT GG
1510 IF NN=2 THEN GOTO 1520 ELSE GO          [2171]
TO 1760
1520 NN=2                                    [115]
1530 JK=JK+1                                 [219]
1540 L$(JK)=B$                               [640]
1550 FOR GH=1 TO JK+1                        [833]
1560 IF L$(GH)=B$ AND EFGH(GH)=1 TH          [3248]
EN JK=JK-1:GOTO 1410
1570 NEXT                                    [350]
1580 EFGH(JK)=1                              [747]
1590 FOR NNN=1 TO JK:IF B$=L$(NNN)           [4775]
AND YU(NNN)=1 THEN YU(NNN)=1:GOTO 1
410 ELSE NEXT NNN
1600 ' LES LETTRES N'EXISTANT PAS            [2623]
1610 SOUND 3,900,50:SOUND 2,800,50:          [2123]
SOUND 1,700,50
1620 LOCATE 2,1:INK 1,26,6:PRINT "I          [3138]
.N.F.E.R.N.A.L  M.I.C.R.O"
1630 LOCATE 2,2:INK 1,23,4:PRINT "-          [3108]
--------------------------"
1640 GR=GR+1                                 [438]
1650 LOCATE 29,18:PRINT "LETTRES N'          [4036]
EXISTANT PAS"
1660 LOCATE 39,19:PRINT CHR$(241)            [888]
1670 PEN 1:FOR J=1 TO 21:LOCATE J+2          [4678]
8,20:PRINT CHR$(210):LOCATE J+28,22
:PRINT CHR$(208):NEXT
1680 LOCATE 28,21:PRINT CHR$(209)            [1301]

1690 LOCATE 50,21:PRINT CHR$(211)            [1276]
1700 LOCATE sdu,21:PRINT B$;" " :sd          [1512]
u=sdu+4
1710 IF GR=1 THEN GOSUB 580                  [1406]
1720 IF GR=2 THEN GOSUB 770                  [718]
1730 IF GR=3 THEN GOSUB 890                  [909]

1740 IF GR=4 THEN GOSUB 910                  [896]
1750 IF GR=5 THEN GOSUB 960                  [587]
1760 NN=2:FOR N=1 TO LEN(A$)                 [816]
1770 IF X(N)=0 THEN 1800                     [1020]
1780 NEXT                                    [350]
1790 GOTO 1850                               [337]
1800 NEXT                                    [350]
```



```
1810 GOTO 1410                          [393]
1820 ' PERDU !!!!                       [913]
1830 FOR N=1 TO 250:NEXT:FOR N=1 TO [12844]
 250:CALL &BD24:CALL &BD23:CALL &BD
24:SOUND 1,INT(RND*255),1:NEXT:FOR
N=1 TO 500:NEXT:INK 1,26:FOR I=1 TO
 680:SOUND 2,I,1:PLOT I,0:DRAW I,16
0:NEXT:GOTO 1980
1840 ' GAGNE !!!!                       [693]
1850 DATA 319,284,253,319,284,284,2 [6359]
84,253,239,239,253,253,319,284,253,
319,284,284,284,253,239,239,213,213
,319,319,319,319
1860 RESTORE 1850                       [884]
1870 MODE 1                             [506]
1880 FOR N=1 TO 28                      [900]
1890 WW$=INKEY$                         [767]
1900 IF WW$<>"" THEN 2020              [1050]
1910 LOCATE 10,1:PEN 5:PRINT "  B.R [1911]
.A.V.O !!!"
1915 LOCATE 10,4:PEN 2:PRINT "** "; [1888]
A$;" **"
1920 LOCATE 3,6:PEN 6:PRINT " N'ETA [3200]
IT TOUT DE MEME PAS SI FACILE"
1930 LOCATE 3,13::PEN 3:PRINT "Il v- [4674]
ous restait ";5-GR;" CHANCE"
1940 LOCATE 1,23:PEN 2:PRINT "PRESS [4253]
EZ UNE TOUCHE POUR CONTINUER...."
1950 READ C:SOUND 1,C,50:SOUND 1,C* [2932]
0.5,1:NEXT
1960 GOTO 2010                          [305]
1970 ' PERDU !!!!!(suite)              [1220]
1980 PAPER 1:PEN 0:LOCATE 17,17:PRI [3673]
NT "PERDU ........"
1990 LOCATE 17,19:PRINT "C'ETAIT ": [9084]
FOR N=1 TO 10:LOCATE 24+N,19:PRINT
"- -":NEXT:LOCATE 30,19:PRINT A$:PA
PER 0:PEN 1:GOTO 2010
2000 GOTO 1060                          [311]
2010 CALL &BB06                         [393]
2020 CLS:GOTO 170                       [951]
2030 ' CHOIX DU MOT DU JOUEUR 1        [2776]
2040 MODE 1                             [506]
2050 lk$=N$(1)+" Prenez garde !!"+N [7651]
$(2)+"  ne doit en aucun cas,voir l
e mot que vous avez choisi."
2060 as=1                               [302]
2070 FOR n=1 TO LEN(lk$)                [964]
2080 PEN as                             [351]
2090 SOUND 1,26,1                      [1193]
2100 PRINT MID$(lk$,n,1);:             [1876]
2110 as=as+1:IF as=4 THEN as=1         [1394]
2120 NEXT                               [350]
2130 LOCATE 3,10:PRINT "Entrez ce m [1823]
ot:"
2140 LOCATE 3,12:PRINT "----------- [3130]
------------                 "
2150 LOCATE 1,12:INPUT A$              [1810]
2160 IF LEN(A$)>23 THEN 2130            [779]
2170 PRINT:PRINT " ";n$(2);" devra  [4116]
trouver le mot:";A$
2180 CALL &BB06                         [393]
2190 MODE 2                             [513]
2200 GOSUB 530                          [931]
2210 GOTO 1240                          [355]
2220 ' REGLES DU JEU                   [1499]
2230 MODE 1:CO=1                       [1129]
2240 PRINT "             INFERNAL-MI [1736]
CRO"
2250 PRINT "             ----------- [1381]
---"
2260 PRINT                              [361]
2270 X$="INFERNAL  MICRO  est  un   [4682]
jeu  similaire  au  PENDU."
2280 Y$="  Le but du jeu est de de [11431]
couvrir le mot choisi par votre adv
ersaire(AMSTRAD ou joueur 1),avant
la formation de l'ordinateur et ses
 peripheriques."
2290 Z$="l'ordinateur se forme dans [4574]
 l'ordre:"
2300  FOR n=1 TO LEN(X$)                [574]
2310 CO=CO+1:PEN CO:IF CO=3 THEN CO [1842]
=1
2320 PRINT MID$(X$,N,1);               [1003]
2330 SOUND 1,14,1:                     [1216]
2340 NEXT                               [350]
2350 PRINT:PRINT                        [743]
2360  FOR n=1 TO LEN(Y$)                [570]
2370 CO=CO+1:PEN CO:IF CO=3 THEN CO [1842]
=1
2380 PRINT MID$(Y$,N,1);               [1145]
2390 SOUND 1,14,1                      [1145]
2400 NEXT                               [350]
2410 PRINT:PRINT                        [743]
2420  FOR n=1 TO LEN(Z$)                [565]
2430 CO=CO+1:PEN CO:IF CO=3 THEN CO [1842]
=1
2440 PRINT MID$(Z$,N,1);               [1536]
2450 SOUND 1,14,1                      [1145]
2460 NEXT                               [350]
2470 PRINT:PRINT:PRINT                 [1082]
2480 PEN 1:PRINT "  1-ECRAN"           [1397]
2490 PEN 2:PRINT "  2-CLAVIER"         [1059]
2500 PEN 3:PRINT "  3-LECTEUR DE DI [2733]
SQUETTE"
2510 PEN 5:PRINT "  4-IMPRIMANTE"      [1430]

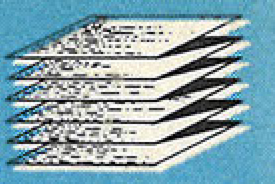
2520 PEN 6:PRINT "  5-CABLES"           [930]
2530 PEN 1:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT: [4287]
PRINT:PRINT "        APPUYEZ SUR U
NE TOUCHE"
2540 CALL &BB06                         [393]
2550 RETURN                             [555]
```

ANAGRAM

Anagram est un jeu de réflexion dans lequel vous devrez retrouver des mots choisis par l'ordinateur à partir des anagrammes qui vous seront proposées. Très simple d'emploi, il suffit de proposer des réponses, de valider vos choix par l'appui sur la barre <espace> : vous perdez un point par réponse fausse et cinq si vous vous laissez surprendre par l'horloge...
Vous aurez le choix entre différents niveaux de jeux : mots de 1 à 4 lettres, de 2 à 5 lettres, de 3 à 6 lettres, de 4 à 7 lettres. Vous pourrez également bénéficier, en cours de partie, d'une aide de la part de l'ordinateur. Saisissez le premier programme et sauvegardez-le sous le nom de votre choix. Réinitialisez l'ordinateur et tapez le second programme. Ceci fait, sauvegardez le sous le nom "anacass". Pour lancer le jeu, faire un RUN du premier programme, il chargera automatiquement celui sauvegardé sous le nom de "anacass". Cassette ou disquette pour CPC.

D. Bataille

```
10  MODE 1:INK 0,0:INK 1,0:INK 2,0: [2837]
INK 3,22
20  BORDER 3.4:PLOT 10,10,3:DRAW 10 [7570]
.390:DRAW 630,390:DRAW 630,10:DRAW
10.10:LOCATE 5,24:PEN 3:PRINT CHR$(
164):"   D. Bataille    1986":PLCT
10.40:DRAW 630,40
30 ORIGIN -40.40                    [468]
40 FOR z=1 TO 2                     [1029]
50 f=230                            [365]
60 FOR g=90 TO 120                  [857]
70 PLOT 100.g:DRAW f.g.1            [1677]
80 f=f+1                            [560]
90 NEXT                             [350]
100 t=135                           [414]
110 FOR g=137 TO 215                [583]
120 PLOT g.t-13:DRAW g+20,t.2       [943]
130 NEXT g                          [377]
140 t=200                           [460]
150 FOR q=121 TO 280                [926]
160 PLOT 100,g:DRAW 135,g,1:        [1656]
170 PLOT 136,q+1:DRAW 146,g+20,3    [983]
180 PLOT t,g:DRAW f,g,1             [1041]
190 IF g<132 THEN t=t+1             [2026]
200 IF g>270 AND g<281 THEN t=t-1   [1076]
210 NEXT                            [350]
220 FOR g=281 TO 310                [1193]
230 PLOT 100,g                      [333]
240 DRAW f,g,1                      [266]
250 f=f-1                           [524]
260 NEXT g                          [377]
270 FOR i=1 TO 26:INK 1,i:FOR p=1 T [1792]
0 20:NEXT p:NEXT i
280  INK 0,0:INK 1,26               [418]
290 FOR g=100 TO f+1                [652]
300 PLOT g,311:DRAW g+20,330,2      [1447]
310 NEXT g                          [377]
320 f=254                           [357]
330 FOR g=310 TO 281 STEP -1        [1078]
340 PLOT f-20,g:DRAW f,g+20,3       [2223]
350 f=f+1                           [560]
360 NEXT                            [350]
370 FOR g=280 TO 121 STEP -1        [1707]
380 PLOT f-21,g:DRAW f-1,g+20,3     [1529]
390 NEXT g                          [377]
400 ORIGIN 200,-20:NEXT z           [627]
410 ORIGIN 45,0                     [344]
420 t=198                           [399]
430 FOR g=285 TO 350                [1522]
440 PLOT g,t-7:DRAW g+20,t,2        [1395]
450 NEXT                            [350]
460 FOR f= 280 TO 350               [1538]
470 PLOT f,170:DRAW f,190,1         [1055]
480 NEXT                            [350]
490 b=170:h=190                     [633]
500 FOR f=351 TO 370                [804]
510 PLOT f,b:DRAW f,h               [1424]
520 b=b-1:h=h+1                     [795]
530 NEXT                            [350]
540 INK 2,18:INK 3,15               [331]
550 ORIGIN 0,0                      [298]
560 TAG                             [318]
570 INK 1,26,20                     [205]
580 a$=" Presente ..."              [1165]
590 FOR f=650 TO 50 STEP -3         [901]
600 PLOT f,30,1:PRINT a$;           [1500]
610 NEXT                            [350]
620 TAGOFF                          [1066]
630 MODE 0:BORDER 0                 [657]
640 FOR F=1 TO 10:READ C:INK F,C:NE [2374]
XT
650 DATA 7,25,23,14,17,9,14,26,10,1 [2037]
5
660 FOR f=1 TO 10                   [1037]
670 READ  a$(f)                     [376]
680 NEXT                            [350]
690 DATA A,N,A,G,R,A,M,M,E,S        [1371]
700 FOR U=1 TO 10:FOR F=1 TO 10:PEN [3997]
 F:LOCATE 6,14:PRINT "ANAGRAMMES":N
EXT F:NEXT U
710 FOR G=1 TO 20                   [801]
720 LOCATE 6,14                     [508]
730 FOR F=1 TO 10                   [1037]
740 PEN F                           [352]
750 E=INT(RND*10)+1                 [1018]
760 IF EE(e)<>0 THEN GOTO 750       [1518]
770 EE(e)=1                         [693]
780 PRINT a$(e);                    [349]
790 NEXT f                          [374]
800 SOUND 4,2000,12,12,0,0,5        [1653]
810 ERASE EE                        [148]
```

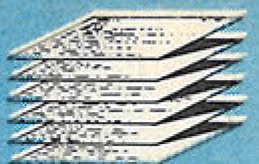


```
820 SOUND 2,G+100,20,10                    [1309]
830 FOR P=1 TO 300:NEXT                    [1058]
840 NEXT G                                 [377]
850 RESTORE 690                            [729]
860 FOR X=6 TO 15                          [825]
870 READ A$                                [309]
880 FOR Y=1 TO 14                          [1111]
890 LOCATE X,Y:PRINT A$                    [797]
900 SOUND 1,X*100,10,3,0,0,2               [1932]
910 LOCATE X,Y:PRINT " "                   [747]
920 NEXT Y                                 [359]
930 SOUND 2,X+100,10,10                    [1728]
940 LOCATE X,Y:PRINT A$                    [797]
950 PEN X-5                                [514]
960 NEXT X                                 [356]
970 MODE 1                                 [506]
980 DIM t$(11)                             [323]
990 T$(1)= "    Vous devez retrouv [4103]
er les mots"
1000 T$(2)= "    a partir des anagr [3786]
ammes proposes."
1010 T$(3)= "        Validez votre re [1409]
ponse avec"
1020 T$(4)= "              la barre ES [1296]
PACE."
1030 T$(5)= "   Quand vous aurez at [3812]
teint 300 points"
1040 T$(6)= "       je proposerai un [3447]
e autre partie"
1050 T$(7)= "                Un cons [2700]
eil ..."
1060 T$(8)= "             surveillez [2464]
l'horloge !"
1070 T$(9)="Vous perdez un point pa [5685]
r reponse fausse"
1080 T$(10)="et 5 si vous depassez  [4614]
le temps imparti."
1090 t$(11)="           Une touche S [4252]
.V.P."
1100 FOR f=1 TO 11                         [1040]
1110 FOR g=1 TO LEN(t$(f))                 [1198]
1120 PRINT MID$(t$(f),g,1);                [1427]
1130 SOUND 1,400,1,4,0,0,1                 [1544]
1140 FOR r=1 TO 10:NEXT r                  [953]
1150 NEXT g                                [377]
1160 SOUND 2,1600,4,10,0,0,1               [1911]
1170 PRINT:PRINT                           [743]
1180 FOR r=1 TO 20:NEXT r                  [1332]
1190 NEXT f                                [374]
1200 CALL &BB06:RUN "!anacass"             [1917]
```

```
10 ' ******************************** [1252]
20 ' ****** VERSION CASSETTE ****** [2361]
30 ' ******************************** [1252]


40 '                                       [117]
50 '                                       [117]
60 MODE 1                                  [506]
70 PAPER 0                                 [816]
80 DEG                                     [133]
90 INK 2,13:INK 3,4                        [181]
100 PRINT "  ********************" [1662]
110 PRINT "  *A N A G R A M M E S*" [1300]
120 PRINT "  ********************" [1662]
130 ORIGIN 500,300:PLOT -70,70             [889]
140 DRAWR 140,0,1:DRAWR 0,-140:DRAW [5923]
R -140,0:DRAWR 0,140:PLOT -80,80:DR
AWR 160,0:DRAWR 0,-160:DRAWR -160,0
:DRAWR 0,160
150 WINDOW #1,28,36,14,24:PAPER #1, [2876]
2:PEN #1,3:CLS #1
160 WINDOW #2,3,26,20,20:PAPER #2,3 [2225]
:PEN #2,2
170 WINDOW #3,3,26,22,24:PAPER #3,2 [2534]
:PEN #3,3
180 FOR f=1 TO 360:ORIGIN 503,100:P [5437]
LOT 50*COS(f),40*SIN(f):DRAW 60*COS
(f),40*SIN(f),1:NEXT
190 FOR f=1 TO 360:ORIGIN 500,300:P [7505]
LOT 60*COS(f),60*SIN(f),1:NEXT:FOR
f=1 TO 360:PLOT 50*COS(f),50*SIN(f)
,1:NEXT
200 WINDOW #0,2,26,4,24                    [840]
210 PRINT #1:PRINT #1," *score*"           [1546]
220 '                                      [117]
230 '                                      [117]
240 ' *****************                    [659]
250 ' **INITIALISATION**                   [2240]
260 ' *****************                    [659]
270 '                                      [117]
280 '                                      [117]
300 DEG:PAPER 4                            [714]
310 INK 2,13:INK 3,4                       [181]
320 INK 1,24:INK 0,1                       [866]
330 t=90                                   [360]
340 DIM TA$(80)                            [326]
350 DIM tem(80)                            [717]
370 WINDOW #2,3,26,20,20:PAPER #2,3 [2225]
:PEN #2,2
380 WINDOW #3,3,26,22,24:PAPER #3,2 [2534]
:PEN #3,3
390 WINDOW #0,2,26,4,24                    [840]
410 LOCATE 4,4:PRINT "MOTS DE :"           [1395]
420 LOCATE 8,10:PRINT "1- 4 Lettres [1217]
"
430 LOCATE 8,12:PRINT "2- 5 Lettres [2761]
"
440 LOCATE 8,14:PRINT "3- 6 Lettres [2502]
"
450 LOCATE 8,16:PRINT "4- 7 Lettres [1697]
```

```
"
460 LOCATE 13,19:PRINT "VOTRE CHOIX [1872]
 ?"
470 A$=INKEY$                        [278]
475 WHILE a$="":A$=INKEY$:WEND       [1999]
480 A=VAL(A$)                        [956]
490 IF A$<>"" THEN 500               [602]
500 IF A<1 OR A>4 THEN 470           [1355]
510 IF a=1 THEN RESTORE 1220         [1396]
520 IF a=2 THEN RESTORE 1240         [878]
530 IF a=3 THEN RESTORE 1260         [2318]
540 IF a=4 THEN RESTORE 1290         [762]
550 FOR F=1 TO 80                    [959]
560 READ TA$(F)                      [506]
570 NEXT F                           [374]
580 t=90                             [360]
590 H=1                              [419]
600 CLS                              [91]
610 CLS #3: PRINT #3,"    [CTRL] --- [3894]
--> MENU":PRINT #3,"    [ESP.] -----
> VLID":PRINT #3,"    [-0- ] ----->
AIDE"
620 al=INT(RND*80)+1                 [1013]
630 IF tem(al)<>0 THEN 620           [1071]
640 tem(al)=1                        [510]
650 a$=ta$(al)                       [671]
660 LOCATE 5,3:PRINT "Votre mot :": [4981]
LOCATE 5,4:PRINT "-----------"
670 LOCATE 5,6:PRINT CHR$(150);STRI [2964]
NG$(14,CHR$(154));CHR$(156)
680 LOCATE 5,7:PRINT CHR$(149);STRI [2087]
NG$(14," ");CHR$(149)
690 LOCATE 5,8:PRINT CHR$(147);STRI [3892]
NG$(14,CHR$(154));CHR$(153)
700 LOCATE 5,11:PRINT CHR$(150);STR [5792]
ING$(5,CHR$(154));"aide";STRING$(5,
CHR$(154));CHR$(156)
710 LOCATE 5,12:PRINT CHR$(149);STR [3285]
ING$(14," ");CHR$(149)
720 LOCATE 5,13:PRINT CHR$(147);STR [3204]
ING$(14,CHR$(154));CHR$(153)
730 LOCATE 9,7                       [342]
740 ' *******************            [669]
750 ' **ANAGRAMME de a$**            [1074]
760 ' *******************            [669]
770 FOR f=1 TO LEN(a$)               [1506]
780 d$(f)=MID$(a$,f,1)               [918]
790 NEXT                             [350]
800 TT$=""                           [247]
810 FOR f=1 TO LEN(a$)               [1506]
820 r=INT(RND*LEN(a$))+1             [989]
830 IF tT(r)<>0 THEN GOTO 820        [1908]
840 Tt(r)=R:TT$=TT$+D$(R)            [465]
850 PRINT D$(R);                     [688]
860 NEXT                             [350]
870 ' ***********                    [332]
880 ' **REPONSE**                    [1046]
890 ' ***********                    [332]
900 '                                [117]
910 q$=""                            [387]
920 CLS #2:PRINT #2,"      >   ";    [1725]
930 R$=UPPER$(INKEY$)                [2013]
940 IF r$>="A" AND r$<="Z"THEN q$=q [2148]
$+r$:h=h+1
950 IF r$="0" THEN GOTO 1500         [1113]
960 CLS #2:PRINT #2,"      >   ";q$  [1856]
970 IF INKEY(47)=0 THEN GOTO 1040    [896]
980 IF INKEY(23)<>-1  THEN RUN       [414]
990 GOSUB 1090                       [905]
1000 GOTO 930                        [530]
1010 ' *********************         [673]
1020 ' **ANALYSE LA REPONSE**        [1334]
1030 ' *********************         [673]
1040 q$=MID$(q$,1,LEN(a$)):IF q$=a$ [7911]
 THEN ORIGIN 500,300:DRAW 40*COS(t)
,40*SIN(t),0:sc=sc+10:GOSUB 1330:ER
ASE D$:ERASE TT:EI:H=1:GOTO 580
1050 CLS #2:ENV 1,25,-10,10,15,1,10 [8674]
:SOUND 5,200,150,15,1:sc=sc-1:GOSUB
 1330:ERASE d$:ERASE tt:h=1:LOCATE
9,7:PRINT "           ":LOCATE 9,12:PRI
NT "           ":GOTO 730
1060 '*********                      [418]
1070 '**TEMPS**                      [854]
1080 '*********                      [418]
1090 ORIGIN 500,300                  [537]
1100  DRAW 40*COS(t),40*SIN(t),0     [666]
1110 PLOT 0,0                        [252]
1120 t=t-1                           [298]
1130 DRAW 40*COS(t),40*SIN(t),1      [665]
1140 ENT 1,40,10,1                   [857]
1150  SOUND 1,40,1,12,0,0,1          [1836]
1160 DRAW 40*COS(t),40*SIN(t),0      [666]
1170 IF t<-270 THEN DRAW 40*COS(t), [2492]
40*SIN(t),0:GOTO 1380
1180 RETURN                          [555]
1190 ' ************************      [768]
1200 ' **CHOIX NOMBRE LETTRES**      [1376]
1210 ' ************************      [768]
1220 DATA ALLO,AMER,BAIE,BASE,CANE, [16950]
COUR,DUEL,DENI,ETRE,EGAL,FILE,FRET,
GALA,GRES,HOTE,HOUX,IODE,IBIS,JUIF,
JARS,KOLA,KHAN,LAIE,LUGE,MARI,MESS,
NEVE,NUIT,OUIR,OURS,PALE,PIRE,QUAI,
QUEL,RARE,RETS,SANS,SEIN,TROU,TUBE,
URNE,UNIE,VAIR,VILE,WATT,WHIG,YARD,
YEUX,YOGI
1230 DATA HASE,MURE,TROP,LOUP,CIRE, [12307]
RATE,MARE,SUIF,TALC,BURE,CURE,RADE,
CLOS,RUSE,ELAN,TYPE,OEIL,GAZE,TRUC,
CRAN,RIME,HALE,TAIE,POUX,SILO,POLI,
POIL,PURE,RUDE,BRUE
1240 DATA ARBRE,ANNEE,BARRE,BUTTE,C [14250]
ASTE,CRIME,DEBUT,DRAME,ELIME,ENTRE,
```



```
FABLE,FRONT,GRACE,GRISE,HOTEL,HUILE
,IBERE,JARRE,JASER,KOALA,KNOUT,LABE
L,LIBRE,MATIN,MESSE,NETTE,NUIRE,OVA
LE,OUTRE,PANNE,PATEE,QUART,QUEUX,RA
BLE,RICHE,SACRE,SAINT,TAROT,TARIN,U
TILE
1250 DATA URINE,VAINE,VALVE,WAGON,W [17887]
HIST,XENON,YACHT,YUCCA,ZESTE,HONTE,
FURET,PUITS,MULET,JOUIR,CHAIS,VACHE
,POULE,CHIEN,MOULE,GOURD,ACIDE,LOUR
D,HUPPE,ECRAN,PITRE,LITRE,REINE,TRI
PE,PERIR,VINGT,BRUTE,CHAIR,TRIPE,CO
UPE,FREIN,CIBLE,GRAIN,PNEUS,PORTE,T
ABLE
1260 DATA ACONIT,ACQUET,ALLURE,AMAD [17116]
OU,ARCADE,ARCANE,AVANIE,BANDIT,BATA
RD,BATTRE,BETAIL,BEURRE,BONNET,BROS
SE,CADEAU,CANARI,CASSIS,CAVEAU,CIRR
US,COPEAU,COQUIN,CREUSE,CUISSE,DAGU
ET,DANGER,DEFUNT,DERIVE,DINDON,DIRE
CT,DISQUE,DOUBLE,DOLENT,DORADE,ECUE
IL
1270 DATA EMPLOI,ENVERS,EPILER,ETAM [19538]
ER,ETOUPE,FACIAL,FAIBLE,FARINE,FECU
LE,FESTON,FLANER,FRUSTE,FUYARD,GANG
UE,GAUFRE,GENDRE,GENTIL,GIBIER,GOUL
ET,GRADIN,HACHIS,HARENG,HASARD,HOUP
PE,INFECT,IVOIRE,JARDIN,JOBARD,KABY
LE,LABOUR,LARYNX,LIEVRE,LOTION,LUCI
DE
1280 DATA MAIGRE,MANANT,MARAUD,ONGU [8703]
LE,PAREIL,PARENT,PLAINE,PURETE,QUID
AM,   SEBILE,SIECLE,ZIRCON
1290 DATA ALESOIR,ALGEBRE,ALIENER,A [13728]
LIMENT,BAROQUE,BARRAGE,BIGAMIE,BLES
OIS,CAPABLE,CAPITAL,CAPTURE,CAPUCIN
,CARABIN,CARBONE,CARENCE,CARESSE,CA
RREAU,CHATEAU,COCAINE,DECISIF,DEFAI
TE,DENUDER,DOCTEUR,ECLISSE,EGALITE,
ELEVEUR,ELECTIF,ELLIPSE,ECLIPSE,ENC
OCHE
1300 DATA ENCLAVE,ENTIERE,ENTENTE,E [15822]
PILEUR,EPINGLE,EPISODE,EQUIPER,ESCR
IME,ESCLAVE,ESCADRE,ERUPTIF,EVASIVE
,EXPLOIT,FAMILLE,FAISANE,FALBALA,FA
RDEAU,FANFARE,FEMELLE,FENOUIL,FLEUR
ER,FLORALE,FRASQUE,GALOPIN,GERMOIR,
GRACILE,GRADUEL,HULOTTE,HUMAINE,IMP
AIRE
1310 DATA IMPLANT,INCIVIL,INDUIRE,I [10411]
NFIRME,INSECTE,INTEGRE,INVERSE,IVRE
SSE,JACHERE,JOINDRE,JUSTICE,LAITIER
,LAMPION,LANCIER,LATENCE,LAZARET,LE
CTURE,LEGISTE,LEZARDE,LIQUIDE
1320 ' *****************                [670]
1330 ' **AFFICHE SCORE**                [1104]
1340 '*****************                 [670]
1350 LOCATE #1,3,6:PRINT #1,sc          [1815]
1360 IF sc>=300 THEN FOR F=2000 TO  [3687]
100 STEP -2:SOUND 4,F,1,14:NEXT:GOT
O 1430
1370 RETURN                             [555]
1380 sc=sc-5:CLS:PRINT:PRINT:PRINT: [8035]
PRINT:PRINT:PRINT :PRINT " VOICI VO
TRE SCORE :":PRINT:PRINT"
     ";SC
1390 PRINT:PRINT "LA REPONSE ETAIT  [2380]
";A$
1400 FOR F=16 TO 1000:SOUND 2,F,1,4 [1451]
:NEXT
1410 IF SC>300 THEN GOTO 1430 ELSE  [2055]
GOSUB 1330
1420 IF SC<300 THEN CLS:ERASE D$:ER [3081]
ASE TT:GOTO 580
1430 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "     U [3611]
NE AUTRE PARTIE ? ":PRINT
1440 C$=UPPER$(INKEY$)                  [776]
1450 IF C$="O" THEN FOR f=0 TO 360: [4350]
ORIGIN 500,300:DRAW 40*COS(f),40*SI
N(f),0:NEXT:RUN 300
1460 IF C$="N" THEN FOR F=0 TO 4:IN [3045]
K F,0:NEXT:END
1470 GOSUB 1090:t=t+30                  [1424]
1480 GOTO 1440                          [379]
1490 '********                          [278]
1500 '**AIDE**                          [586]
1510 '********                          [278]
1520 SC=SC-1:GOSUB 1330                 [1113]
1530 FOR F=1 TO LEN(A$)                 [1506]
1540  IF MID$(A$,H,1)=MID$(TT$,F,1) [3896]
 THEN LOCATE F+8,7:PRINT "*";:y$=MI
D$(TT$,F,1):GOTO 1560
1550 NEXT F                             [374]
1560 LOCATE H+8,12:PRINT Y$:IF H=LE [7323]
N(A$) THEN FOR A=100 TO 1000 STEP 2
:SOUND 2,A,2,6:NEXT A:ORIGIN 500,30
0:DRAW 40*COS(t),40*SIN(t),0:GOTO 1
420
1570 RESTORE 1580:FOR f=1 TO 3:FOR  [14770]
g=1 TO 4:READ n1,d1,n2,d2,n3,d3:SOU
ND 1,n1*0.25,d1*2,5:SOUND 2,n2*0.25
,d2*2,4:SOUND 4,n3*0.25,d3*2,4:NEXT
 g:NEXT f:RESTORE 1580:SOUND 1,239,
40,4:SOUND 2,190,40,4:SOUND 4,159,4
0,4:H=H+1:r$="":q$=q$+y$:GOTO 940
1580 DATA 956,10,1276,10,1911,10,75 [4417]
8,10,1517,10,1911,10,638,10,1517,10
,1911,10,478,10,1073,10,1911,10
1590 DATA 956,10,1136,10,1911,10,71 [4361]
6,10,1136,10,1432,10,568,10,1136,10
,1607,10,478,10,1136,10,1432,10
1600 DATA 638,10,851,10,1276,10,506 [4458]
,10,638,10,851,10,956,20,758,20,536
,20,956,50,758,50,638,50
```

AMSTRAD MAGAZINE — LIBRAIRIE

Notre rédaction a sélectionné parmi la nombreuse littérature consacrée aux ordinateurs Amstrad les ouvrages référencés ci-dessous, désormais à votre disposition par correspondance.



Pour débuter

Le tour de l'Amstrad. réf : 101. Prix : 80 F.
Un livre d'initiation pour tous les débutants sur CPC 464 et 664. Cet ouvrage rempli d'exemples aborde le son, le graphisme et le Basic de l'Amstrad. . (170 p).

L'utilisation de l'Amstrad. réf : 102. Prix : 125 F.
Toutes les possibilités offertes par votre CPC, développées et commentées. (250 p).

Bien débuter avec votre PCW. réf : 103. Prix : 129 F.
Un livre réalisé pour débuter sans peine avec Locoscript et acquérir les bases minimum en Basic Mallard, Dr Logo et CP/M Plus. (240 p).

La programmation :

Amstrad 56 programmes. réf : 201. Prix : 78 F.
Un petit recueil de programmes couvrant différentes applications : éducatif, gestion, finances personnelles etc. En suivant "pas à pas" les programmes, le débutant apprendra l'utilisation du jeu d'instructions du CPC. (150 p).

Amstrad, premiers programmes. réf : 202. Prix : 108 F.
Un livre pour aider le débutant à réaliser ses premiers programmes. . (240 p).

L'Amstrad exploré. réf : 203. Prix : 108 F.
Pour progresser facilement en Basic et exploiter les capacités de sa machine. Une partie du livre aborde la programmation en Assembleur. (180 p).

Amstrad en musique. réf : 204. Prix : 165 F.
Si vous souhaitez composer une symphonie pour transistors et condensateurs, ce livre vous donnera toutes les recettes pour y parvenir. (240 p).

Basic Amstrad, Tome 1. réf : 205. Prix : 105 F.

Basic Amstrad, Tome 2. réf : 206. Prix : 95 F.
Le premier volume est consacré aux instructions du Basic et à leur programmation. Le second approfondit les connaissances acquises et aborde les fichiers. (200 p et 140 p).

Basic plus, 80 routines. réf : 207. Prix : 100 F.
Des routines pour "muscler" votre ordinateur. Une bonne étape avant de passer à la programmation en Assembleur. (160 p).

102 programmes pour Amstrad. réf : 208. Prix : 120 F.
Des programmes de jeux pour découvrir le Basic. Chaque niveau utilise de nouvelles instructions. (240 p).

Des idées pour CPC. réf : 209. Prix : 129 F.
Un livre pour vous aider à réaliser des programmes. Chaque exemple présenté permet d'approfondir ses connaissances en programmation. (250 p).

Guide du graphisme. réf : 210. Prix : 108 F.
Pour tout savoir sur le graphisme, des fonctions à la programmation. Tous les exemples tournent sur 464, 664, 6128. (200 p).

Je débute en Basic Amstrad. réf : 211. Prix : 85 F.
Comme son titre l'indique, un livre pour découvrir le Basic de l'Amstrad comme avec une certaine méthode : sans peine. (140 p).

Jeux d'actions. réf : 212. Prix : 49 F.
Des exemples simples pour maîtriser rapidement le son, le graphisme et l'animation dans un programme. (91 p).

Trucs et astuces pour CPC 464. réf : 213. Prix : 149 F.

Trucs et astuces pour CPC tous modèles. réf : 214. Prix : 129 F.
Ces deux livres nous donnent des astuces de programmation pour toutes les machines de la gamme CPC. On découvre la structure de la machine, les fichiers, le système d'exploitation etc. (270 p et 220 p).

Programmation avancée

Clefs pour Amstrad, Tome 1. réf : 301. Prix : 140 F.

Clefs pour Amstrad, Tome 2. réf : 302. Prix : 155 F.
Deux mémentos qui contiennent toutes les informations sur vos machines. Le tome 1 détaille les machines (CPC), tandis que le tome 2 se concentre plus particulièrement sur le système disque (CPC, PCW), CP/M etc. Ils deviendront rapidement indispensables aux programmeurs avertis. Un bon investissement. (200 p et 230 p).

Le CP/M 2.2. réf : 303. Prix : 128 F.

Le CP/M 3.0 (Plus). réf : 304. Prix : 148 F.
Deux livres, à la fois "guides et manuels", pour aider les utilisateurs de CP/M. (240 p et 208 p).

La bible du programmeur, CPC 464. réf : 305. Prix : 249 F.
Un "monument" que l'on ne présente plus. Une vraie référence pour tous les programmeurs, on y trouve même le plan détaillé du "fabuleux" CPC 464. (680 p).

La bible du CPC 664 et 6128. réf : 306. Prix : 199 F.
Moins volumineux que le précédent (la ROM n'y est pas détaillée), on y trouve néanmoins tous les détails sur sa machine. (440 p).

Le livre de l'Amstrad. réf : 307. Prix : 120 F.
Un autre livre "référence" écrit par des auteurs chevronnés (Clefs pour Amstrad). Vous y trouverez l'étude complète de l'Amstrad, hardware et software. (250 p).

Programmation du Z80. réf : 308. Prix : 210 F.
Encore un ouvrage cité par tous comme "modèle" dans sa catégorie. Le "Zaks" vous apprendra le jeu d'instruction du Z80, vous aidera à comprendre le déroulement d'un programme et vous initiera au cheminement de l'information. (590 p).

Initiation langages :

Autoformation à l'Assembleur (avec cassette). réf : 401. Prix : 195 F.
Un livre et une cassette pour apprendre facilement le langage des "vrais programmeurs". Cette initiation est une véritable réussite. (250 p).

Programmation en Assembleur. réf : 402. Prix : 108 F.
Pour ceux qui souhaitent franchir le pas en douceur, du Basic vers l'Assembleur, ce petit livre vous y aidera. Attention, il faut posséder de bonnes connaissances en programmation. (200 p).

Turbo Pascal. réf : 403. Prix : 135 F.
A la fois ouvrage d'initiation et guide complet sur Turbo Pascal, ce livre apporte toutes les réponses à vos questions. (220 p).



Périphériques

Le livre du lecteur de disquettes. réf : 501. Prix : 149 F.
Pour tout savoir sur votre lecteur de disquettes et en utiliser au mieux ses possibilités. Un ouvrage complet avec le listing du DOS commenté. (300 p).

Montages, extensions et périphériques pour CPC. réf : 502. Prix : 199 F.
Vous souhaitez réaliser vous-même des cartes d'extensions, un programmateur d'Eprom, une RS 232 etc., ce livre contient les schémas, tracés de circuits, programmes et explications pour mettre au point ces appareils. Pour tirer le maximum de ce livre, il est préférable d'avoir quelques connaissances de bases en électronique et programmation en Assembleur. (430 p).

Périphériques et fichiers sur Amstrad. réf : 503. Prix : 120 F.
La première partie donne de précieux conseils sur les CPC et leurs périphériques. La seconde aborde plus particulièrement les fichiers à accès séquentiels et directs. Une introduction aux bases de données complète l'ouvrage. (160 p).

BON DE COMMANDE

A retourner accompagné de votre règlement à : Amstrad Magazine "Service Librairie", 55, avenue Jean Jaurès, 75019 Paris. (Tél. 16/1 42.41.81.81).

NOM : ....

ADRESSE : ....

DESIGNATION	REF	NOMBRE	PRIX
FRAIS DE PORT			
	TOTAL		

Date :

Signature obligatoire :
(signature des parents pour les mineurs)

Pour être valable, toute réclamation doit nous parvenir sous huitaine à réception de la marchandise.
FRAIS DE PORT : normal 20 F. Recommandé 40 F.
VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE (remise de 5 % aux membres du "Club Amstrad Magazine", joindre numéro de carte).

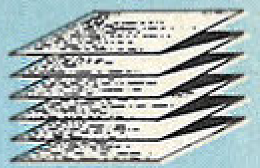
AMS · 3/87

PACC MANN

Classique ? D'accord ! Mais combien d'entre vous qui venez d'avoir un superbe CPC pour votre Noël auront plaisir à retrouver ce classique conçu pour se rapprocher le plus fidèlement possible du jeu de café ? Sûrement un nombre certain... Alors laissez-vous tenter ! Pour contrôler le personnage, connectez votre joystick. A la fin de ce listing, vous retrouverez quelques lignes de programmes. Elles sont destinées aux possesseurs de 464 et 664 qui ne possèdent pas certaines instructions du 6128. Donc, si vous possédez un 464 ou 664, effectuez les modifications comme indiqué. Les possesseurs de 6128 n'ont pas à prendre en compte ces modifications. Bon amusement !

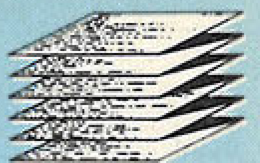
Roussel Olivier

```
10 '******************************** [1383]
*****
20 '                                 [117]
30 '           P A C   M A N         [824]
40 '                                 [117]
50 '                                 [117]
60 '         (C) ROUSSEL Olivier  [ [624]
1986]
70 '******************************** [1383]
*****
80 '                                 [117]
90 MODE 0 :RANDOMIZE TIME:SPEED INK [3629]
 20,20:BORDER 10
100 DEFINT A-z:DIM t(20,19),F(6),J( [4337]
10),X(6),Y(6),e(20,19),R(6),A(6),mo
(20,20)
110 '===========================    [1776]
120 SYMBOL AFTER 245                [1407]
130 SYMBOL 245,2,5,8,20,98,247,247, [2483]
98
140 SYMBOL 246,0,24,36,36,36,66,255 [1922]
,24
150 SYMBOL 247,60,118,255,255,240,2 [2398]
55,126,60
160 SYMBOL 248,60,118,252,248,240,2 [2541]
52,126,60
170 SYMBOL 249,52,118,247,183,255,2 [2306]
55,126,60
180 SYMBOL 250,0,66,231,183,255,255 [2613]
,126,60
190 SYMBOL 251,60,110,255,255,15,25 [2427]
5,126,60
200 SYMBOL 252,60,110,63,31,15,63,1 [2250]
26,60
210 SYMBOL 253,60,126,255,255,237,2 [2013]
39,110,44
220 SYMBOL 254,60,126,255,255,237,2 [1849]
31,66,0
230 SYMBOL 255,60,126,219,255,255,2 [2733]
55,85,170
240 GOSUB 1720                      [819]
250 LOCATE 2,10:PRINT "Veuillez pat [3561]
ienter"
260 '==========================     [1764]
270 J(1)=1:J(2)=2:J(4)=3:J(8)=4:J(9 [4182]
)=4:J(10)=4:ENV 1,1,15,5,1,-5,5,10,
-1,19
280 B=0:SC=0:VI=3:M$=CHR$(255):MA=5 [3956]
000:pt=1:t=300
290 FOR I=1 TO 6:X(I)=11:Y(I)=10:A( [8969]
I)=1:F(I)=0:NEXT I:X=10:Y=13:PIL=1:
FOR I=1 TO 4:R(I)=I:NEXT I:A=INT(RN
D(4)*3+1):C=INT(RND(4)*3+1):R(A)=C:
R(C)=A:INK 12,18:fruit=0
300 ON ERROR GOTO 1540              [1511]
310 '==========================     [1764]
320 FOR I=1 TO 19                   [338]
330 FOR J=1 TO 20                   [734]
340 READ t(J,I):IF t(J,I)=0 THEN t( [4060]
J,I)=144
350 IF t(j,i)>159 OR t(j,i)<145 THE [1811]
N e(j,i)=0 ELSE e(j,i)=1
360 NEXT J,I                        [396]
370 DATA 150,154,154,154,154,154,15 [3057]
4,154,154,156,150,154,154,154,154,1
54,154,154,154,156
380 DATA 149,0,0,0,0,0,0,0,149,14 [2121]
9,0,0,0,0,0,0,0,149
390 DATA 149,0,146,154,158,156,0,14 [2349]
8,0,149,149,0,148,0,150,158,154,152
,0,149
400 DATA 149,238,0,0,149,149,0,149, [3560]
0,147,153,0,149,0,149,149,0,0,238,1
49
410 DATA 151,154,152,0,149,149,0,14 [3894]
9,0,0,0,149,0,149,149,0,146,154,1
57
420 DATA 149,0,0,0,147,153,0,147,15 [2885]
4,152,0,146,153,0,147,153,0,0,0,149
430 DATA 149,0,148,0,0,0,0,0,0,0, [2737]
0,0,0,0,0,0,148,0,149
```



```
440 DATA 149,0,147,154,154,158,152, [3316]
0,150,32,146,156,,146,158,154,154,1
53,,149
450 DATA 153,0,0,0,0,149,0,,149,32, [2414]
32,149,,,149,,,,,147
460 DATA 32,,146,152,,149,,146,157, [2616]
32,32,151,152,,149,,146,152,,32
470 DATA 156,,,,,149,,,149,32,32,14 [2482]
9,,,149,,,,,150
480 DATA 149,,150,154,154,155,152,, [3610]
147,154,154,153,,146,155,154,154,15
6,,149
490 DATA 149,,145,,,,,,32,,,,,,,,1 [1390]
45,,149
500 DATA 149,,,,150,156,,150,154,15 [2298]
2,,146,156,,150,156,,,,149
510 DATA 151,154,152,,149,149,,149, [3247]
,,,,149,,149,149,,146,154,157
520 DATA 149,238,,,149,149,,149,,15 [2782]
0,156,,149,,149,149,,,238,149
530 DATA 149,,146,154,155,153,,145, [3040]
,149,149,,145,,147,155,154,152,,149
540 DATA 149,,,,,,,,,149,149,,,,,,, [1367]
,,149
550 DATA 147,154,154,154,154,154,15 [3715]
4,154,154,153,147,154,154,154,154,1
54,154,154,154,153
560 '============================== [1800]
570 '=========PARCOUR============ [2201]
580 '============================== [1800]
590 CLS [91]
600 FOR I=1 TO 19 [338]
610 FOR J=1 TO 20 [734]
620 PRINT CHR$(T(J,I)); [1138]
630 NEXT J,I [396]
640 PRINT:PRINT"SCORE=";SC [1571]
650 PRINT:PRINT"VIES :";:FOR O=1 TO [4662]
 VI:PRINT CHR$(247);:NEXT O
660 AFTER 1000+RND(5)*1000,2 GOSUB [2117]
1630
670 '============================== [1800]
680 '===== DEPLACEMENT PAC ======= [1685]
690 '============================== [1800]
700 i=-1 [453]
710 i=i+2 [447]
720 ON mo(x,y) GOTO 740,750 [536]
730 GOTO 760 [413]
740 mo(x,y)=0:IF pil=1 THEN 1340 EL [3503]
SE GOSUB 1280:GOTO 760
750 mo(x,y)=0:GOSUB 1690 [883]
760 X1=X:Y1=Y:ON J(JOY(0)) GOTO 780 [3144]
,800,820,840
770 GOTO 850 [330]
780 IF e(x,y-1)=0 THEN Y=Y-1:D=1:GO [2718]
TO 850
790 GOTO 850 [330]
800 IF e(x,y+1)=0 THEN Y=Y+1:D=3:GO [1489]
TO 850
810 GOTO 850 [330]
820 IF e(x-1,y)=0 THEN X=X-1:D=2:GO [604]
TO 850
830 GOTO 850 [330]
840 IF e(x+1,y)=0 THEN X=X+1:D=0 [1337]
850 B=-B+1 [514]
860 ON mo(x,y) GOTO 880,890 [468]
870 GOTO 930 [530]
880 mo(x,y)=0:IF pil=1 THEN 1340 EL [3620]
SE GOSUB 1280:GOTO 930
890 mo(x,y)=0:GOSUB 1690:GOTO 930 [965]
900 '============================ [1752]
910 '=== DEPLACEMENT FANTOMES === [2241]
920 '============================ [1752]
930 N=0 [233]
940 IF F(I)=1 THEN 1070 [1381]
950 mo(x(i),y(i))=0 [1340]
960 N=N+1:IF R(N)=A(I) THEN 960 [1419]
970 ON R(N) GOTO 980,1000,1020,1040 [1783]
980 IF e(X(I),Y(I)-1)=0 THEN Y(I)=Y [2344]
(I)-1:A=2:GOTO 1060
990 GOTO 960 [324]
1000 IF E(X(I),Y(I)+1)=0 THEN Y(I)= [1077]
Y(I)+1:A=1:GOTO 1060
1010 GOTO 960 [324]
1020 IF E(X(I)-1,Y(I))=0 THEN X(I)= [1606]
X(I)-1:A=4:GOTO 1060
1030 GOTO 960 [324]
1040 IF E(X(I)+1,Y(I))=0 THEN X(I)= [2609]
X(I)+1:A=3:GOTO 1060
1050 GOTO 960 [324]
1060 A(I)=A:mo(x(i),y(i))=1 [1395]
1070 A=INT(RND(4)*4+1):E=INT(RND(4) [3423]
*4+1):C=R(A):R(A)=R(E):R(E)=C
1080 ON q+1 GOTO 1090,1130 [1426]
1090 i=i+1:q=1:GOTO 930 [885]
1100 '============================ [1752]
1110 '======== AFFICHAGE ========= [2402]
1120 '============================ [1752]
1130 LOCATE X1,Y1:PRINT" ";:LOCATE [2782]
X,Y:PRINT CHR$(247+2*D+B)
1140 IF T(X,Y)=144 THEN SOUND 1,100 [4137]
,2,10 :SC=SC+1:LOCATE 7,21:PRINT SC
:PT=PT+1:GOTO 1160
1150 IF T(X,Y)=238 THEN FOR O=1 TO [6247]
10:SOUND 1,O*-10+150,1,15:NEXT O:SC
=SC+5 :LOCATE 7,21:PRINT SC:PIL=2:I
NK 12,26:AFTER t-50,1 GOSUB 1590
1160 T(X,Y)=32 [604]
1170 ON A(I) GOTO 1180,1190,1200,12 [1611]
10
1180 LOCATE X(I),Y(I)-1:PRINT CHR$( [2818]
T(X(I),Y(I)-1));:GOTO 1220
1190 LOCATE X(I),Y(I)+1:PRINT CHR$( [2555]
T(X(I),Y(I)+1));:GOTO 1220
1200 LOCATE X(I)-1,Y(I):PRINT CHR$( [2713]
```

```
T(X(I)-1,Y(I)));:GOTO 1220
1210 LOCATE X(I)+1,Y(I):PRINT CHR$( [3873]
T(X(I)+1,Y(I)));:GOTO 1220
1220 PEN (12):LOCATE X(I),Y(I):PRIN [1769]
T M$;:PEN(1)
1230 ON q+1 GOTO 1520,1240          [1079]
1240 q=0:i=i-1:GOTO 1170            [1092]
1250 '========================      [1774]
1260 '======== MIAM ! =========      [1479]
1270 '========================      [1774]
1280 FOR O=1 TO 4                   [898]
1290  IF X(O)<>X THEN 1320          [803]
1300 IF Y(O)<>Y THEN 1320           [660]
1310 GOTO 1460                      [391]
1320 NEXT O:RETURN                  [720]
1330 '=========PAC CAPUT !=====      [1501]
1340 LOCATE x1,y1:PRINT" ";         [1616]
1350  FOR O=0 TO 3                  [716]
1360 FOR J=1 TO 100 STEP 4          [1205]
1370 SOUND 1,J+O*90,1,12            [1570]
1380 NEXT J,O                       [414]
1390 vi=vi-1:IF vi<>0 THEN 1410     [1628]
1400 LOCATE 5,9:a$=STRING$(11,CHR$( [13159]
154)):PRINT CHR$(150);a$;CHR$(156);
:LOCATE 5,10:PRINT CHR$(149);:PEN(1
0):INK 10,18,23:PRINT " GAME OVER "
;:PEN (1):PRINT CHR$(149);:LOCATE 5
,11:PRINT CHR$(147);a$;CHR$(153);:C
LEAR INPUT:CALL &BB06:RUN
1410 LOCATE 7,23:FOR O=1 TO VI:PRIN [4032]
T CHR$(247);:NEXT O:PRINT" "
1420 FOR I=1 TO 4:LOCATE X(I),Y(I): [5055]
PRINT CHR$(T(X(I),Y(I)));:NEXT I:ER
ASE mo:DIM mo(20,20)
1430 FOR I=1 TO 4:X(I)=11:Y(I)=11:A [3228]
(I)=2:NEXT I:X=10:Y=13:PIL=1:B=0
1440 GOTO 700                       [425]
1450 '=======FANTOME CAPUT ====      [1160]
1460 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(247+2*D+ [5779]
B);:LOCATE x1,y1:PRINT" ";:FOR J=1
TO 100 STEP 2:SOUND 1,-J+100,1,15:N
EXT J
1470 SC=SC+100                      [333]
1480 LOCATE 7,21:PRINT SC           [1021]
1490 F(O)=1                         [667]
1500 X(O)=11:Y(O)=11:A(O)=2:GOTO 13 [1719]
20
1510 '==========================    [1776]
1520 IF PT=164 THEN SC=SC+50:PT=1:R [7476]
ESTORE:CLS:ERASE mo:DIM mo(20,20):I
F SC>=MA THEN MA=MA+10000:VI=VI+1:G
OTO 1910:ELSE GOTO 1910
1530 ON i GOTO 710,710,700,710      [1311]
1540 IF ERR<>5 AND ERR<>9 THEN END  [1573]
1550 IF ERL=1130 THEN x=20:RESUME   [1468]
1560 IF ERL=840 THEN x=0:RESUME     [2581]
1570 IF x(i)=0 THEN x(i)=20:mo(0,10 [2158]
)=0:RESUME
1580 x(i)=1:LOCATE 20,10:PRINT" ";: [2893]
RESUME
1590 AFTER t,1 GOSUB 1610           [1001]
1600 INK 12,11,23:RETURN            [728]
1610 INK 12,18:pil=1:FOR M=1 TO 4:f [3255]
(M)=0:NEXT M:RETURN
1620 '======= FRUITS ========       [1889]
1630 IF pt=1 OR vi=0 THEN RETURN    [875]
1640 fruit=1                        [216]
1650 IF f=3 THEN :LOCATE 10,13:PRIN [4190]
T CHR$(246):mo(10,13)=2:AFTER 300,2
 GOSUB 1680:RETURN
1660 LOCATE 10,13:PRINT CHR$(245):m [4483]
o(10,13)=2:AFTER 400,2 GOSUB 1680:R
ETURN
1670 '=====================         [1579]
1680 fruit=0:mo(10,13)=0:LOCATE 10, [3145]
13:PRINT" ";:RETURN
1690 fruit=0:SOUND 1,50,10,,1       [1008]
1700 IF f=3 THEN f=1:sc=sc+200:RETU [1661]
RN
1710 f=f+1:sc=sc+50:RETURN          [1180]
1720 '========================      [1774]
1730 '====== PRESENTATION =====      [1096]
1740 '========================      [1774]
1750 CLEAR INPUT:CLS                [805]
1760 LOCATE 5,1:a$=STRING$(9,CHR$(1 [10773]
54)):PRINT CHR$(150);a$;CHR$(156);:
LOCATE 5,2:PRINT CHR$(149);:PRINT "
 PAC MAN ";:PRINT CHR$(149);:LOCATE
 5,3:PRINT CHR$(147);a$;CHR$(153);
1770 LOCATE 5,10:PRINT CHR$(247);"  [1367]
 VOUS"
1780 LOCATE 5,12:PRINT CHR$(245);"  [2606]
  50 POINTS"
1790 LOCATE 5,14:PRINT CHR$(246);"  [3040]
  200 POINTS"
1800 LOCATE 5,16:PEN (10):INK 10,26 [3575]
:PRINT CHR$(255);"    100 POINTS":P
EN (1)
1810 LOCATE 5,18:PRINT CHR$(144);"  [2927]
  1 POINT"
1820 LOCATE 5,20:PRINT CHR$(238);"  [2810]
  5 POINTS
1830 LOCATE 1,25:PRINT"(C) ROUSSEL  [1579]
Olivier"
1840 WHILE INKEY$=""                [1095]
1850 IF A=0 THEN A=1:GOTO 1870      [1145]
1860 A=0                            [324]
1870 LOCATE 5,10:PRINT CHR$(247+A); [853]
1880 FOR I=1 TO 1000:NEXT I         [674]
1890 WEND                           [390]
1900 CLS:RETURN                     [832]
1910 '======= INTERCALAIRE ======    [1621]
1920 PRINT" HAY !  HAY ! HAY !"     [1441]
1930 TAG:A=0                        [562]
```



```
1940 FOR I=640 TO -80 STEP -6             [1985]
1950 IF I<632 AND I>1 THEN MOVE I,5 [6555]
0 :FRAME:PRINT CHR$(251+A);" ";:A=-
A+1:ELSE MOVE 5,50:PRINT " ";
1960 IF I+80<632 AND I+80>1 THEN MO [3646]
VE I+80,50 :FRAME:PRINT M$;" ";
1970 NEXT                                 [350]
1980 TAGOFF:LOCATE 1,1:PRINT"              [3973]
GOULP !!!      ":TAG
1990 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:FOR I=1 [3274]
 TO 10:SOUND 1,I*-10+150,1,15:NEXT
I
2000 TAGOFF:LOCATE 1,1:PRINT"              [3877]
A TABLE !      ":TAG
2010 FOR I=1 TO 700 STEP 8                [923]
2020 IF I<640 THEN MOVE I,50:FRAME: [5618]
PRINT " ";M$;:ELSE MOVE 638,50:PRIN
T" ";
2030 IF I-60>1 THEN MOVE I-60,50:FR [1590]
AME:PRINT " ";CHR$(247+A);:A=-A+1
2040 NEXT I                               [375]
2050 FOR I=1 TO 700:NEXT I                [1204]
2060 TAGOFF:LOCATE 1,1:PRINT"              [3070]
M I A M       "
2070 FOR J=1 TO 100 STEP 2:SOUND 1, [2566]
-J+100,1,15:NEXT J
2080 TAGOFF:MODE 0:IF t>25 THEN t=t [2867]
-25
2090 GOTO 290                             [411]
```

```
1400 LOCATE 5,9:a$=STRING$(11,CHR$( [11531]
154)):PRINT CHR$(150);a$;CHR$(156);
:LOCATE 5,10:PRINT CHR$(149);:PEN(1
0):INK 10,18,23:PRINT " GAME OVER "
;:PEN (1):PRINT CHR$(149);:LOCATE 5
,11:PRINT CHR$(147);a$;CHR$(153);:C
ALL &BB03:CALL &BB06:RUN
1750 CALL &BB03:CLS                       [658]
1950 IF I<632 AND I>1 THEN MOVE I,5 [4576]
0 :PRINT CHR$(251+A);" ";:A=-A+1:EL
SE MOVE 5,50:PRINT " ";
1960 IF I+80<632 AND I+80>1 THEN MO [3809]
VE I+80,50 :PRINT M$;" ";
2020 IF I<640 THEN MOVE I,50:PRINT  [4636]
" ";M$;:ELSE MOVE 638,50:PRINT" ";
2030 IF I-60>1 THEN MOVE I-60,50:PR [2348]
INT " ";CHR$(247+A);:A=-A+1
```

VÉRIFICATEUR V3

POUR PCW 8256/8512

Ce vérificateur Basic ne comporte malheureusement pas tous les avantages de son homologue sur CPC. Cependant, en attendant mieux, il nous paraissait indispensable de vous donner dès le départ une bonne base de travail. Rassurez-vous, nous tâcherons très prochainement de vous fournir une véritable copie de l'original, avec tout ce que cela suppose...

Pour utiliser Verifv3, rien de plus simple. Tapez le listing en prenant bien garde de ne pas commettre d'erreurs de saisie (il est recommandé de s'y prendre à deux fois avant de s'avouer vaincu par un syntax error...), et sauvegardez-le sur une disquette sûre.

Vous n'aurez plus, dès à présent qu'à taper vos listings, tout en étant décontracté, et pour cause! et, **TRES IMPORTANT** : il vous faudra les sauvegarder en ASCII. Pour ce faire, procédez de la façon suivante : tapez SAVE "nomprog$.bas", a. Nomprog$ désignant le nom du programme, et le (a) signifiant que le mode de sauvegarde doit être impérativement ASCII. Cette opération réalisée, lancez le vérificateur par RUN, suivi de l'appellation sous laquelle vous l'aurez sauvegardé. Aussitôt le programme vous demandera de lui fournir le nom du programme à vérifier : exemple : nomprog$.bas (n'oubliez pas le "bas" sans lequel le vérificateur ne pourrait trouver sa source), indiquez-lui ensuite si vous désirez obtenir un listing écran ou imprimante, et le tour est joué.

```
10 cls$=CHR$(27)+"E"+CHR$(27)+"H"
20 ceu$=CHR$(27)+"R"+CHR$(0)
30 cf$=CHR$(27)+"R"+CHR$(1)
40 DEF FN locate$(x,y)=CHR$(27)+"Y"
+CHR$(32+y)+CHR$(32+x)
50 PRINT cls$
60 x=28:y=3:GOSUB 350:PRINT "VERIFI
CATEUR V3 pour PCW 8256-8512"
70 x=36:y=5:GOSUB 350:PRINT CHR$(16
4);" AMSTRAD MAGAZINE"
80 x=26:y=6:GOSUB 350:PRINT "auteur
s: Eric MISTELET & Georges BRIZE"
90 WIDTH LPRINT 80
100 x=1:y=9: GOSUB 350:INPUT "Nom d
u programme à vérifier :";prgm$
110 x=1:y=10: GOSUB 350:INPUT "Sort
ie sur (E)cran ou (I)mprimante ";r$
120 r$=UPPER$(r$)
130 IF r$="I" THEN prt=1:GOTO 160
140 IF r$<>"E" THEN 110
150 PRINT cls$
160 OPEN "i",1,prgm$
170 WHILE EOF (1)<>-1
180 LINE INPUT #1,a$
190 n=0: v=0
200 FOR I=1 TO LEN(a$)
210 n=n+ASC(UPPER$(MID$(a$,i,1)))
220 NEXT
230 FOR i=1 TO LEN(a$)
240 c$=MID$(a$,i,1):IF prt=1 THEN L
PRINT c$;:ELSE PRINT c$;
250 d=i/35: IF d=INT(d) THEN IF d=1
 THEN GOSUB 300:ELSE GOSUB 330
260 NEXT
270 IF v=0 THEN GOSUB 300:ELSE IF i
>36 THEN GOSUB 330
280 WEND
290 END
300 IF prt THEN LPRINT TAB(37);ceu$
+CHR$(91);cf$;n;ceu$+CHR$(93);:LPRI
NT cf$:ELSE PRINT TAB(37);CHR$(162)
;n;CHR$(166)
310 v=1
320 RETURN
330 IF prt THEN LPRINT:ELSE PRINT
340 RETURN
350 PRINT FN locate$(x,y);:RETURN
```

MICROSOL

POUR PCW 8256/8512

Un bon petit programme de jeu, basé sur le principe du solitaire, mais avec la différence que plusieurs styles de jeux vous seront proposés : cavalier, dames, etc...

Pour vous déplacer sur le damier, utilisez les flèches du pavé numérique et validez votre position avec Return. Attention : les "*n*" (n en italique), tels que ceux qui encadrent le mot "Fin" de la ligne 1840, sont à remplacer lors de la frappe du listing par les symboles [et], que l'on obtient par l'emploi simultané des touches – ALT + ^ et – ALT + * –.

Sur ce, je vous souhaite de très bonnes parties en compagnie de Microsol et de votre PCW.

J.-C. DEVILLERS

```
10 '******************************** [ 3150 ]
********************************
*****
20 '****                            [ 2521 ]

 ****
30 '****             M I C R O S [ 2983 ]
 O L          V 1.0
 ****
40 '****                            [ 2523 ]

 ****
50 '******************************** [ 3154 ]
********************************
*****
60 '         Par     J-C     DEV [ 1972 ]
ILLERS
70 '                               [ 2079 ]
          PCW/1986
80 esc$=CHR$(27):clear$=esc$+"E":ho [ 4636 ]
me$=esc$+"H":eff$=clear$+home$:bip$
=CHR$(7)
90 DEF FNcu$(x,y)=esc$+"Y"+CHR$(32+ [ 6932 ]
y)+CHR$(32+x):DEF FNwi$(w,x,y,z)=es
c$+"X"+CHR$(32+w)+CHR$(32+x)+CHR$(3
1+y)+CHR$(31+z)
100 DEF FNwi1$=FNwi$(25,3,20,20)   [ 1777 ]
110 IF vv THEN PRINT FNwi1$;eff$   [ 2018 ]
120 DEF FNwi3$=FNwi$(14,55,17,30)  [ 1841 ]
130 DEF FNwi8$=FNwi$(24,60,30,30)  [ 1839 ]
140 DEF FNwi2$=FNwi$(7,55,17,30)   [ 1796 ]
150 DEF FNwib$=FNwi$(28,28,2,9)    [ 1768 ]
160 DEF FNwi6$=FNwi$(16,40,4,42)   [ 1795 ]
170 DEF FNwi7$=FNwi$(5,55,3,22)    [ 1750 ]
180 DEF FNwi5$=FNwi$(5,50,3,20)    [ 1742 ]
190 DEF FNpi$=FNwi$(18,1,2,18)     [ 1689 ]
200 DEF FNp$=FNwi$(1,40,30,60)     [ 1649 ]
210 DEF FNc$(x,y)=esc$+"X"+CHR$(32+ [ 3726 ]
x)+CHR$(32+y)+CHR$(61)+CHR$(121)
220 d$=esc$+"r"+"Case départ :"    [ 1812 ]
230 ca$=esc$+"r"+"Case arrivée :"  [ 1955 ]
240 r$="    Ligne :  "             [ 1046 ]
250 co$="    Colonne : "           [ 1238 ]
260 p$="Pions restants : "         [ 1604 ]
270 IF vv=0 THEN PRINT CHR$(27)+CHR [ 3344 ]
$(69)+CHR$(27)+CHR$(72)
280 GOSUB 920:'******* INTRODUCTION [ 2478 ]
 ********
290 DIM cc(8,8),nc(8,8)            [ 1234 ]
300 record=56:IF ap AND pa THEN FOR [ 5892 ]
 h=1 TO 8:FOR v=1 TO 8:nc(h,v)=(h-1
)*8+v:cc(h,v)=ver:NEXT v,h
310 GOSUB 760 : '******   init. *** [ 1900 ]
***
320 IF UPPER$(CHR$(b))="N" OR vv TH [ 2819 ]
EN GOSUB 690
330 IF  ap=0 AND  vv=0 AND UPPER$(C [ 5491 ]
HR$(b))<>"N" THEN GOSUB 590:'******
 affichage damier  *******
340 pp=65:FOR i=1 TO 8:FOR j=1 TO 8 [ 2086 ]
350 IF cc(i,j)=0 THEN pp=pp-1      [ 1716 ]
360 NEXT j,i                       [ 727 ]
370 m=m+1:pp=pp-1                  [ 1026 ]
380 PRINT esc$+"e":PRINT FNwi1$;"Co [ 10309 ]
up n° : ";:PRINT m:PRINT:PRINT p$;p
p:PRINT FNwi8$:PRINT"Version : ";ve
r$:PRINT:IF record<>56 THEN PRINT"R
ecord  : ";record
390 IF f THEN RETURN               [ 1280 ]
400 PRINT FNwi7$;eff$:PRINT FNwi2$; [ 4403 ]
d$:PRINT FNwi3$;ca$:PRINT esc$+"u"
410 a=0:GOSUB 1450:pio$=CHR$(186+cc [ 8564 ]
(horiz,verti)):PRINT pio$:PRINT FNw
i2$:PRINT esc$+"q":PRINT co$;" ";CH
R$(64+verti):PRINT r$;" ";horiz
420 IF cc(horiz,verti)=0 THEN PRINT [ 4955 ]
 FNc$(x(a)+1,y(a));CHR$(32);bip$:a=
a-1:GOTO 410
430 casd=nc(horiz,verti):horiz1=hor [ 3503 ]
iz:verti1=verti
440 GOSUB 1470                     [ 804 ]
450 PRINT pio$:PRINT FNwi3$:PRINT e [ 5685 ]
sc$+"q":PRINT co$;" ";CHR$(64+verti
):PRINT r$;" ";horiz
460 casa=nc(horiz,verti):horiz2=hor [ 3505 ]
iz:verti2=verti
470 case=SGN(casa-casd):cad=ABS(cas [ 2675 ]
a-casd)
480 ver=cc(horiz1,verti1):ON ver GO [ 3189 ]
TO 1870,1910,2020
490 h1=(horiz1+2)*2:v1=1+verti1*2  [ 1963 ]
500 IF cc(horiz,verti) THEN PRINT F [ 10006 ]
Nwib$;bip$;FNwi7$;"Illégal : rejoue
z .";FNc$(x(a)+1,y(a));CHR$(186+cc(
horiz,verti)):a=a-1:GOTO 560:ELSE c
c(horiz1,verti1)=0
510 PRINT FNwib$:PRINT CHR$(27)+CHR [ 4370 ]
$(121):PRINT FNcu$(v1*2-3,h1);CHR$(
32)
520 h2=(horiz2+2)*2:v2=1+verti2*2:c [ 5187 ]
c(horiz2,verti2)=ver:PRINT FNcu$(v2
*2-3,h2);pio$
530 h3=(horiz3+2)*2:v3=1+verti3*2:p [ 6765 ]
rev=cc(horiz3,verti3):cc(horiz3,ver
ti3)=0:PRINT FNcu$(v3*2-3,h3);CHR$(
32)
540 a=0:ff=0:GOTO 370              [ 1223 ]
550 PRINT FNwi7$;eff$:PRINT FNwi7$; [ 14225 ]
bip$;"Illégal : rejouez .":PRINT FN
c$(x(a-1)+1,y(a-1));pio$:IF cc(hori
z2,verti2)=0 THEN PRINT FNc$(x(a)+1
,y(a));CHR$(32):GOTO  410 ELSE PRIN
```

INFOMANIE

3, rue Perrault, 75001 PARIS
Tél. : 40 20 01 20
Métro Louvre à 15 mètres
Parking à 20 mètres

Métro LOUVRE à 15 mètres

Unités Centrales
Imprimantes
Ecrans
Manettes
Lecteurs
Interfaces

Livres et presse informatique a consulter

Plusieurs centaines de logiciels

Possibilité de crédit

Livraison gratuite en région Parisienne pour tout achat supérieur à 5000 F.

AMSTRAD CPC

CPC 464 Couleur	2 990
CPC 464 Mc	1 990
CPC 6128 Couleur	3 990
CPC 6128 Mc	2 990
PCW 8256	4 490
PCW 8512	5 490
Adapt Peritel MP-2F	450
Crayon Optique	290
Crayon Optique DKT	190
Ext. 256 K RAM DKT	790
Ext. 64 K RAM DKT	450
Imprimante dpm 2000	1 690
Lecteur DD1	1 990
Lecteur FD-2	
PCW 8256	1 790
Lecteur FD1	1 590
Silicon Disk	690
Souris MSX	690
Synth Vocal	
SSA-1	390

UTILITAIRES

Amsword	269	299
Anglais Assimil	539	579
CAO	299	379
Calcomat	0	429
D Base 2	0	789
Dams	269	299
Datamat	0	399
Dr Draw	0	559
Graphic City	159	189
Lorigraph	0	290
Multiplan	0	590
Music System	149	209
Super Paint	0	379
Tascopy	0	239
Tasprint	0	239
Tasword	269	449
Textomat	0	349

JEUX

1942	99	139
3d Grand Prix	105	155
Ace	105	149
Alien Highway	109	145
Aliens	95	125
America's Cup	119	169
Antiriad	89	129
Asphalt	119	169
Asterix	159	199
Bactron	129	169
Big Band	0	269
Billy la Banlieue	139	179
Blue War	0	219
Bob Winner	0	169
Bobby Bearing	0	159
Bomb Jack 2	99	139
Breakthru	109	159
Cauldron 2	99	149
Colossus Chess	99	155
Crafton et Xunk	129	199
Crystal Castles	99	145
Dandy	89	129
Dessert Fox	105	149
Donkey Kong	99	0
Dragon's Lair	79	139
Druid	99	0
Eden Blues	139	199
Elite	179	239
Explorer	109	139
Fairlight	125	175
Fer et Flamme	0	249
Five Star	105	149
Future Knight	99	145
Galvan	105	149
Gauntlet	105	159
Ghost'n'Goblins	89	135
Gold Hits	119	165
Grand Prix 500cc	139	169
Great Escape	105	139
HMS Cobra	249	299
Hacker 2	99	139
Hard Ball	105	149
Harry et Harry	0	169
Heartland	105	139
Hit Pack	109	149
Ikary Warriors	99	149
Impossible Mission	99	179
Infiltrator	109	169
Jack the Nipper	85	159
Jail Break	85	145
Kid Kit	0	299
Knight Games	99	149
Knight Raiders	99	0
Konami's Coin Up Hit	109	159
Kung Fu Master	119	149
Laureats	159	0
Leader Board	99	149
Macadam Bumper	149	199
Now Games 5	109	0
Pack FIL	149	179
Pacte	0	209
Paperboy	99	149
Passagers du Vent	0	289
Revolution	109	159
Samantha Fox	109	149
Sapiens	139	179
Scooby Doo	99	149
Scrabble	199	229
Shogun	105	159
Silent Service	99	149
Skyfox	95	149
Sold a Million 2	115	149
Sold a Million 3	99	155
Sorcery Plus	95	149
Space Harrier	109	159
Spindizzy	89	145
Spitfire 40	89	139
Sram	0	169
Sram 2	0	209
Starglider	149	179
Strike Force Harrier	99	149
TT Racer	109	159
Tarzan	109	0
Tau Ceti	99	155
Tempest	99	149
Templiers	0	199
Thanatos	105	149
Tobrouck	109	165
Tomahawks	99	149
Top Gun	105	149
Top Secret	0	219
Trailblazer	99	149
Trivial Pursuit	179	219
Uchi Mata Judo	89	0
Way of the Tiger	99	139
Winter Games	99	139
Xarq	99	139
Xeno	99	129
Xevious	109	159
Ye Ar Kung Fu 2	99	129
Zombie	0	165

AMSTRAD PC

PC 1512 DD Couleur	9 690
PC 1512 DD Monochrome	7 390
PC 1512 SD Coul.	7 990
PC 1512 SD Mc.	5 790
Imprimante DPM 3000	2 290
Tandon Business Card 20M	6 490

UTILITAIRES

Calcomat	890
Compta Memsoft	1 690
D Base 2 Pc	990
Datamat	890
Evolution Sunset	990
Framework Premier	990
Facturation Stock Memsoft	1 690
Gem Draw	969
Gem Font Editor	979
Gem JT Base	569
Gem Write	970
Gem's Programmers Toolkit	1 790
Multiplan Junior	679
Paye Memsoft	1 590
Reflex Workshop	789
Reflex l'Analyste	970
Side Kick	330
Supercalc 3	750
Textomat	439
Turbo Data Base	679
Turbo Editeur Toolbox	689
Turbo Graphix	679
Turbo Pascal 87	1 090
Turbo Tutor	339
VP Planner	1 090
Word Junior	1 090
Yes you can	1 099

JEUX

Black Cauldron	329
Bop'n'Wrestle	235
Chess Psion	599
Conflit in Vietnam	329
Dambuster	289
Decision in the Desert	219
F 15 Strike Eagle	219
Flight Simulator 2	879
Gato	259
Infiltrator	265
Jet	429
King Quest	519
Mean 18 Golf	209
Pitstop 2	269
Silent Service	259
Summer Games 2	249
World Games	329

AMS - 3/87

BON DE COMMANDE PAR TÉLÉPHONE OU COURRIER : ENVOI SOUS 24 H

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

Téléphone ....

Machine .... Type ....

REGLEMENT : ☐ Chèque ☐ C.C.P. ☐ Contre remboursement (+ 40 F pour frais)

CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE

A renvoyer à INFOMANIE, 3 rue Perrault, 75001 PARIS. Tél. (1) 40 20 01 20

Designation	Quantité	Prix
Frais de port		20 F
TOTAL T.T.C.		....

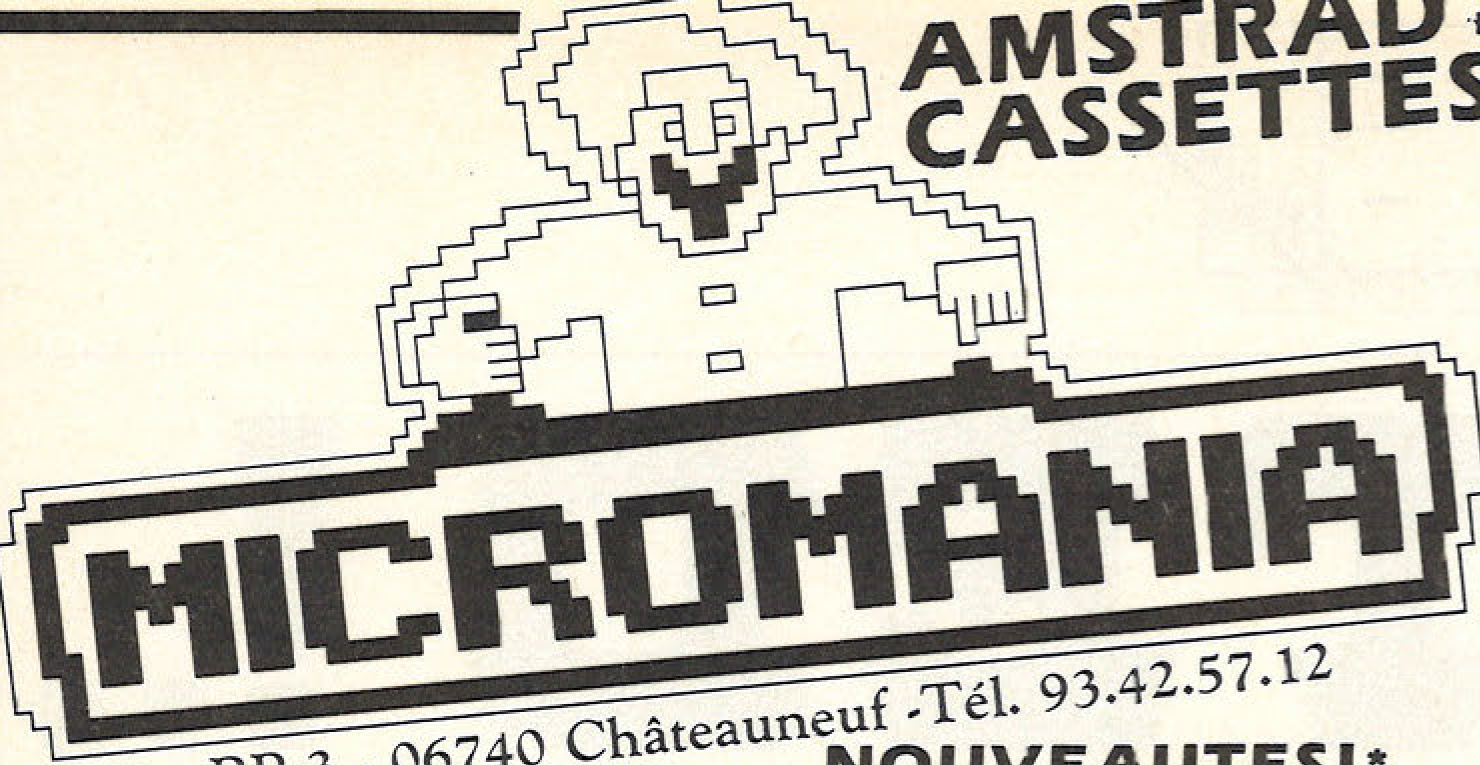
```
T FNc$(x(a)+1,y(a));CHR$(186+cc(hor
iz2,verti2)):GOTO 410
560  PRINT FNc$(x(1)+1,y(1));pio$:G [ 2464 ]
OTO 410
570 IF f<>0 THEN PRINT FNwib$;esc$+ [ 12652 ]
"y":PRINT FNcu$(v1*2-3,h1);pio$:PRI
NT FNcu$(v2*2-3,h2);CHR$(32):PRINT
FNcu$(v3*2-3,h3);CHR$(186+prev):cc(
horiz1,verti1)=VER:cc(horiz2,verti2
)=0:cc(horiz3,verti3)=prev
580 IF f<>0 THEN m=m-1:pp=pp+1:GOSU [ 3523 ]
B 380:f=0:ff=1:RETURN
590 PRINT eff$ :' ********  Afficha [ 2997 ]
ge Damier  **********
600 s$=CHR$(149)+CHR$(32)+CHR$(32): [ 5328 ]
FOR i=1 TO 8:s$=s$+CHR$(32)+CHR$(14
9)+CHR$(32)+CHR$(32):NEXT
610 l$=CHR$(32)+CHR$(151)+CHR$(154) [ 7464 ]
+CHR$(154):FOR i=1 TO 7:l$=l$+CHR$(
154)+CHR$(159)+CHR$(154)+CHR$(154):
NEXT:l$=l$+CHR$(154)+CHR$(157)
620 GOSUB 1820                      [ 803 ]
630 PRINT FNcu$(2,4);" A   B   C    [ 2556 ]
D   E   F   G   H"
640 PRINT CHR$(32);CHR$(150);:FOR i [ 8088 ]
=1 TO 7: PRINT CHR$(154)+CHR$(154)+
CHR$(154)+CHR$(158);:NEXT:PRINT CHR
$(154)+CHR$(154)+CHR$(154)+CHR$(156
)
650 FOR j=1 TO 7:PRINT CHR$(48+j)+s [ 3861 ]
$:PRINT l$:NEXT:PRINT"8";s$
660 PRINT CHR$(32)+CHR$(147);:FOR i [ 5459 ]
=1 TO 7:PRINT CHR$(154)+CHR$(154)+C
HR$(154)+CHR$(155);:NEXT
670 PRINT CHR$(154)+CHR$(154)+CHR$( [ 2714 ]
154)+CHR$(153)
680  PRINT FNwi2$;eff$:IF ap=3 THEN [ 4504 ]
 PRINT FNwib$:PRINT CHR$(27)+CHR$(1
21)
690 IF ap THEN GOTO 1610:'********* [ 3513 ]
 Affichage Pions ************
700 PRINT FNcu$(25,25);esc$+"K";FNp [ 2406 ]
$;eff$
710 PRINT FNwib$:PRINT CHR$(27)+CHR [ 2482 ]
$(121)
720 IF vv OR UPPER$(CHR$(b))="N" TH [ 6106 ]
EN FOR h=1 TO 8:FOR v=1 TO 8:PRINT
FNcu$(v*4-1,(h+2)*2);" ":NEXT v,h
730 FOR h=1 TO 8:FOR v=1 TO 8       [ 1714 ]
740 PRINT FNcu$(v*4-1,(h+2)*2);:IF  [ 5412 ]
cc(h,v) THEN PRINT CHR$(186+cc(h,v)
) ELSE PRINT  CHR$(32)
750 NEXT v,h:RETURN                 [ 1279 ]
760 ' *******  initialisation damie [ 2509 ]
r ********
770 FOR h=1 TO 8:FOR v=1 TO 8:nc(h, [ 3350 ]
v)=(h-1)*8+v:NEXT v,h
780 IF ve$="Mode mixte - " THEN 211 [ 2074 ]
0
790 IF ap THEN 1600                 [ 1078 ]
800 FOR h=1 TO 8:FOR v=1 TO 8:cc(h, [ 3096 ]
v)=ver:NEXT v,h
810 IF  al=0 THEN 900               [ 1194 ]
820 IF np THEN 880 ELSE ac=INT(RND* [ 3851 ]
8)+1:  cc=ac+3:IF cc>8 THEN 820
830 ar=INT(RND*8)+1:rr=ar+2:IF rr>8 [ 2689 ]
 THEN 830
840 z=0:FOR h=ar TO rr:FOR v=ac TO  [ 2372 ]
cc
850 cc(h,v)=0:z=z+1                 [ 1106 ]
860 IF z=8 THEN RETURN              [ 1419 ]
870 NEXT v,h                        [ 744 ]
880 alea=(INT(RND*8)+INT(RND*5))*(R [ 6679 ]
ND*10):FOR x=1 TO INT(alea)-1:v=INT
(RND*8)+1:h=INT(RND*8)+1:cc(h,v)=0:
NEXT
890 RETURN                          [ 673 ]
900  FOR h=4 TO 5 :FOR v=3 TO 6:cc( [ 3030 ]
h,v)=0:NEXT v,h:
910 RETURN                          [ 666 ]
920 IF vv THEN 1080:' ******** intr [ 2321 ]
o *******
930 pa=0:pap=0:al=0:ap=0:PRINT eff$ [ 2186 ]
940 PRINT TAB(25)"M I C R O S O L"  [ 1925 ]
950 PRINT TAB(24)"----------------" [ 1805 ]
960 PRINT esc$+"f":PRINT FNcu$(25,1 [ 7914 ]
5);:INPUT "Voulez-vous des instruct
ions (O/N) ";ins$:IF UPPER$(ins$)="
O" THEN 970 ELSE 1090
970 PRINT FNcu$(5,6);"Ce jeu consis [ 10650 ]
te à débarasser un damier de 8X8 en
combré de pions .":PRINT"Facile ? L
e délit d'optimisme irréductible vo
us guette ...":PRINT
980 PRINT"Diverses versions vous se [ 13192 ]
ront proposées : Version Dames , Ca
valier , Solitaire .":PRINT"Dans ch
acune d'elle , la case éliminée est
 celle par-dessus laquelle sera pas
sé votre      pion .";
990 PRINT"Et la prise est obligatoi [ 4252 ]
re pour déplacer celui-ci .."
1000 PRINT"Seul , donc , le mode de [ 11896 ]
 déplacement 'Cavalier' , par exemp
le , sera similaire au jeu":PRINT"d
'échecs : la prise est ici différen
te et touche toujours la pièce 'sau
tée'"
1010 PRINT:PRINT"Après ce premier c [ 17647 ]
hoix, d'autres options vous seront
offertes . Essayez-les toutes ...":
PRINT"Des instructions supplémentai
res vous seront données pour chacun
e d'elle .":PRINT"En cours de jeu,
'V'ersion vous renvoie aux options
possibles
1020 PRINT:PRINT:PRINT"Sinon , les  [ 12030 ]
commandes : vous vous déplacez touj
ours avec le pavé directionnel ":PR
INT"et validez les cases de départ
et d'arrivée par la touche 'Enter'
."
1030 PRINT"En cas de remors quant à [ 13108 ]
 ce choix , 'C'orrection invalide l
a case départ .":PRINT"La commande
'R'etour annule le déplacement préc
édent (un seul , sinon , ce serait
":PRINT"trop facile !!) ."
1040 PRINT"Une fois que vous en aur [ 8428 ]
ez terminé , faites 'F'in : le prog
ramme vous proposera un ":PRINT"aut
re tour de manège ..."
1050 PRINT:PRINT:PRINT"             [ 2733 ]
    Enter ..."
1060 a$="":WHILE a$="":a$=INKEY$:ax [ 3631 ]
=ax+1:RANDOMIZE ax:WEND
1070 PRINT FNcu$(1,5);:FOR x=1 TO 2 [ 3833 ]
4:PRINT STRING$(90,32):NEXT
1080 IF vv THEN PRINT FNwib$:PRINT  [ 5491 ]
CHR$(27)+CHR$(121):PRINT FNwi8$;eff
$:PRINT FNp$;eff$
1090 PRINT FNcu$(25,15);esc$+"K":PR [ 2939 ]
INT FNcu$(1,6);
1100 IF  vv=0 THEN ta=30            [ 1390 ]
```

```
1110 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT               [ 1989 ]
1120 PRINT TAB(ta);"1 - Version Dam [ 4714 ]
es":PRINT TAB(ta);"2 - Version Cava
lier"
1130 IF vv=0 THEN PRINT "Votre choi [ 2541 ]
x :";
1140 PRINT TAB(ta);"3 - Version Sol [ 4559 ]
itaire":PRINT TAB(ta);"4 - Mode mix
te
1150 IF vv THEN PRINT FNwi8$;"Versi [ 8784 ]
on : ":PRINT FNp$:PRINT:PRINT:PRINT
:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T:PRINT:PRINT:PRINT
1160 a$="":WHILE a$<"1" OR a$>"4":a [ 2715 ]
$=INKEY$:WEND
1170 IF a$="1" THEN ve$="Dames - ": [ 2850 ]
ver=1:GOTO 1220
1180 IF a$="2" THEN ve$="Cavalier - [ 3074 ]
 ":ver=2:GOTO 1220
1190 IF a$="3" THEN ve$="Solitaire  [ 3178 ]
- ":ver=3:GOTO 1220
1200 IF a$="4" THEN ve$="Mode mixte [ 2196 ]
 - "
1210 IF ver<4 THEN pio$=CHR$(186+ve [ 2225 ]
r)
1220 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT TAB(ta [ 16185 ]
);"1 - Version normale ":PRINT TAB(
ta)"2 - Placement aléatoire des pio
ns":PRINT TAB(ta)"3 - Nombre de pio
ns aléatoire ":PRINT TAB(ta)"4 - An
alyse":IF ve$<>"Mode mixte - " THEN
 PRINT TAB(ta)"5 - Placement analyt
ique"
1230 IF vv=0 THEN PRINT FNpi$;esc$+ [ 7993 ]
"p";" ";ve$;" ":PRINT FNwib$;esc$+"
q":PRINT CHR$(27)+CHR$(121) ELSE PR
INT FNwi8$;"Version : ";ve$
1240 a$="":WHILE a$<"1" OR a$>"5":a [ 4188 ]
$=INKEY$:ax=ax+1:RANDOMIZE ax:WEND

1250 ver$=ve$+a$                       [ 901 ]
1260 IF vv=0 THEN PRINT FNpi$;esc$+ [ 5330 ]
"p";" ";ver$;" "  ELSE PRINT FNwi8$
;"Version : ";ver$
1270 PRINT FNwib$;esc$+"q":PRINT CH [ 3038 ]
R$(27)+CHR$(121)
1280 IF a$="2" THEN al=1               [ 1308 ]
1290 IF a$="4" THEN ap=1:pap=1         [ 1708 ]
1300 IF a$="3" THEN np=1:al=1          [ 1628 ]
1310 IF a$="5" THEN ap=1:pap=1:pa=1 [ 2015 ]
1320 IF a$<>"1" AND vv=0 THEN PRINT [ 5264 ]
 FNcu$(1,4);:FOR x=3 TO 20:PRINT ST
RING$(70,32):NEXT
1330 IF vv THEN 1420                   [ 1176 ]
1340 PRINT FNcu$(1,10);                [ 1327 ]
1350 IF pap=0 THEN 1390 ELSE PRINT" [ 11349 ]
Vous allez vous trouver devant un d
amier vide . Remplissez-le de pions
 en disposant":PRINT"ces derniers d
ans les cases de votre choix ."
1360 IF ve$<>"Mode mixte - " THEN P [ 8250 ]
RINT"En mode mixte, indiquez la ver
sion correspondante du pion que vou
s placez ('C';'D';'S') .
1370 PRINT"En mode analyse , les pi [ 16251 ]
ons joués sont ceux que vous affich
ez , après positionnement":PRINT"pa
r le curseur , en faisant 'Enter' .
 ":PRINT"En mode position analytiqu
e , les pièces affichées en faisant
 'Exit' seront les cases vides
1380 PRINT"En cas d'erreur , corrig [ 11253 ]
ez sous ce mode avec 'Enter' : c'es
t en tout points l'inverse du":PRIN
T"mode analyse (enregistrement par
'Enter , effacement par 'Exit')"
1390 IF al=0 THEN 1420 ELSE PRINT"E [ 13701 ]
n mode placement aléatoire , les ca
ses vides seront disposées , en gro
upe , ":PRINT"sous une forme différ
ente de la position de base , mais
le nombre de pions reste le meme"
1400 PRINT"Si la position proposée  [ 15937 ]
ne vous convient pas , faites 'N'ou
veau .":PRINT:PRINT"En mode nombre
de pions aléatoire , position et no
mbre seront ":PRINT"toujours différ
ents (plus ou moins de pions , case
s vides non groupées) ."
1410 PRINT"Si cette disposition ne  [ 6260 ]
vous agréé point , meme remarque qu
e précédemment ('N')."
1420 PRINT esc$+"p":PRINT FNcu$(25, [ 4413 ]
25);esc$+"J";" ";esc$+CHR$(12);"
 Enter "
1430 a$=INKEY$:WHILE a$="":GOTO 143 [ 2474 ]
0:WEND
1440 PRINT FNcu$(25,25);" Good luck [ 3657 ]
 !":PRINT esc$+"q":RETURN
1450 IF m=1 THEN X=5:y=3               [ 1424 ]
1460 PRINT FNwib$:PRINT CHR$(27)+CH [ 2533 ]
R$(121)
1470 a$="":WHILE a$="":a$=INKEY$:WE [ 2163 ]
ND
1480 b=ASC(a$):IF b=1 THEN y=y-4:PR [ 2913 ]
INT FNc$(x,y)
1490 IF b=6 THEN y=y+4:PRINT FNc$(x [ 2335 ]
,y)
1500 IF b=30 THEN x=x+2:PRINT FNc$( [ 2368 ]
x,y)
1510 IF UPPER$(CHR$(b))="F" THEN GO [ 2467 ]
TO 2250
1520 IF UPPER$(CHR$(b))="R" THEN IF [ 5515 ]
 ff THEN PRINT FNwib$;bip$:GOTO 147
0 ELSE f=1:GOSUB 570
1530 IF UPPER$(CHR$(b))="N" THEN m= [ 3751 ]
0:z$="O":GOSUB 2210:GOTO 2330
1540 IF UPPER$(CHR$(b))="C" THEN a= [ 2621 ]
0:GOTO 560
1550 IF UPPER$(CHR$(b))="V" THEN PR [ 5503 ]
INT FNwib$:PRINT CHR$(27)+CHR$(121)
:CLEAR:vv=1:GOTO  80
1560 IF b=27 THEN PRINT FNc$(x+1,y) [ 2243 ]
;" "
1570 IF b=31 THEN x=x-2:PRINT FNc$( [ 2378 ]
x,y)
1580 IF b=13 THEN GOSUB 1590:a=a+1: [ 8647 ]
x(a)=x:y(a)=y:PRINT esc$+"p";FNc$(x
(a)+1,y(a));:horiz=INT((x(a)-3)/2):
verti=1+INT((y(a))/4):RETURN:ELSE 1
470
1590 IF x<5 OR y<3 OR x>=21 OR y>=3 [ 5663 ]
5 THEN PRINT STRING$(10,7):x=5:y=3:
GOTO 1470 ELSE RETURN
1600 m=0:IF vv=0 THEN GOTO 590 ELSE [ 5062 ]
 PRINT FNcu$(25,25);esc$+"K";FNp$;e
ff$:GOSUB 1820
1610 PRINT esc$+"e":pap=1:x=5:y=3   [ 2008 ]
1620 IF ve$="Mode mixte - " THEN PR [ 6986 ]
INT FNwi3$;"S = Solitaire : =":PRIN
T"C = Cavalier : <":PRINT"D = Dame
: ;"
1630 PRINT FNwib$:PRINT CHR$(27)+CH [ 2532 ]
R$(121)
```



```
1640 eff=0:a$="":WHILE a$="":a$=INK [ 2538 ]
EY$:WEND
1650 b=ASC(a$):IF b=1 THEN y=y-4:PR [ 2912 ]
INT FNc$(x,y)
1660 IF b=6 THEN y=y+4:PRINT FNc$(x [ 2334 ]
,y)
1670 IF b=30 THEN x=x+2:PRINT FNc$( [ 2376 ]
x,y)
1680 IF UPPER$(CHR$(b))="F" AND pa= [ 7209 ]
0 THEN FOR h=1 TO 8:FOR v=1 TO 8:nc
(h,v)=(h-1)*8+v:NEXT v,h:pap=0:GOSU
B 1820:GOTO 340
1690 IF UPPER$(CHR$(b))="C" THEN ve [ 3134 ]
r=2:b=13:GOTO 1730
1700 IF UPPER$(CHR$(b))="S" THEN ve [ 3143 ]
r=3:b=13:GOTO 1730
1710 IF UPPER$(CHR$(b))="D" THEN ve [ 3127 ]
r=1:b=13:GOTO 1730
1720 IF UPPER$(CHR$(b))="F" AND pa  [ 4505 ]
THEN GOSUB 710:pap=0:GOSUB 1840:GOT
O 340
1730 IF b=13 THEN GOSUB 1770:PRINT  [ 7760 ]
CHR$(186+ver):PRINT FNc$(x,y):FOR h
=1 TO 8:FOR v=1 TO 8:nc(h,v)=(h-1)*
8+v:NEXT v,h:GOTO 1780
1740 IF b=27 THEN eff=1:GOSUB 1770: [ 4587 ]
PRINT CHR$(32):PRINT FNc$(x,y):GOTO
 1780
1750 IF b=31 THEN x=x-2:PRINT FNc$( [ 2378 ]
x,y)
1760 GOTO 1640                      [ 786 ]
1770 IF x<5 OR y<3 OR x>=21 OR y>=3 [ 5662 ]
5 THEN PRINT STRING$(10,7):x=5:y=3:
GOTO 1640 ELSE RETURN
1780 h=INT((x-3)/2):v=1+INT((y)/4): [ 3097 ]
pio$=CHR$(186+ver)
1790 IF eff=0 THEN cc(h,v)=ver ELSE [ 2703 ]
 cc(h,v)=0
1800 IF pa OR ve$="Mode Mixte - " T [ 9417 ]
HEN IF b=13 THEN PRINT FNc$(x+1,y);
" ":PRINT FNc$(x,y) ELSE IF b=27 TH
EN PRINT FNc$(x+1,y);CHR$(186+ver):
PRINT FNc$(x,y)
1810 GOTO 1640                      [ 782 ]
1820 PRINT FNwib$:PRINT CHR$(27)+CH [ 2533 ]
R$(121)
1830 IF pap THEN  FOR h=1 TO 8:FOR  [ 11705 ]
v=1 TO 8:PRINT FNcu$(v*4-1,(h+2)*2)
;" ":NEXT v,h:PRINT home$;esc$+"K";
TAB(10);esc$+"p";" Fin   n Exit:ef
face/enregistre   n Enter:enregist
re ";esc$+"q"
1840 IF pap=0 THEN PRINT home$;TAB( [ 9446 ]
9);esc$+"p";" Correction  n  Enter
 n  Fin  n  Nouveau  n  Retour  n
Version ";esc$+"q":PRINT FNwi3$;eff
$
1850 PRINT FNwib$:PRINT CHR$(27)+CH [ 2536 ]
R$(121)
1860 RETURN                         [ 719 ]
1870 '***** Version Dames *****     [ 1707 ]
1880 IF cad <>18 THEN 1890 ELSE cas [ 3286 ]
e=case*cad:GOTO 2050
1890 IF cad<>14 THEN 550 ELSE case= [ 2593 ]
case*cad
1900 GOTO 2050                      [ 778 ]
1910 '**** Version Cavalier ****    [ 1839 ]
1920 IF cad<>17  THEN 1930 ELSE cas [ 3140 ]
e=case*8:GOTO 1960
1930 IF cad<>15  THEN 1940 ELSE cas [ 3140 ]
e=case*8:GOTO 1960
1940 IF cad<>10 THEN 1950 ELSE GOTO [ 2320 ]
 1960
1950 IF cad<>6 THEN 550 ELSE case=c [ 3048 ]
ase*-1:GOTO 1960
1960 csca=nc(horiz1,verti1)+case    [ 2068 ]
1970 FOR h=1 TO 8:FOR v=1 TO 8      [ 1769 ]
1980 IF nc(h,v)=csca THEN horiz3=h: [ 2785 ]
verti3=v
1990 NEXT v,h                       [ 796 ]
2000 IF cc(horiz3,verti3)=0 THEN 55 [ 2182 ]
0
2010 GOTO 490                       [ 729 ]
2020 '**** Version Solitaire ****   [ 1933 ]
2030 IF cad<>16 THEN 2040 ELSE case [ 3228 ]
=case*cad:GOTO 2050
2040 IF cad<>2 THEN 550 ELSE case=c [ 2530 ]
ase*cad
2050 csca=nc(horiz1,verti1)+case/2  [ 2156 ]
2060 FOR h=1 TO 8:FOR v=1 TO 8      [ 1760 ]
2070 IF nc(h,v)=csca THEN horiz3=h: [ 2776 ]
verti3=v
2080 NEXT v,h                       [ 787 ]
2090 IF cc(horiz3,verti3)=0 THEN 55 [ 2191 ]
0
2100 GOTO 490                       [ 729 ]
2110 '****** Version mixte *****    [ 1766 ]
2120 IF al  THEN 2220               [ 1142 ]
2130 IF  ap THEN 1600               [ 1148 ]
2140 cc(1,1)=2:cc(1,8)=2:cc(8,1)=2: [ 2305 ]
cc(8,8)=2
2150 FOR v=2 TO 7:cc(1,v)=3:NEXT:FO [ 3663 ]
R v=2 TO 7:cc(8,v)=3:NEXT
2160 FOR h=2 TO 3:FOR v=1 TO 8:cc(h [ 2953 ]
,v)=1:NEXT v,h
2170 FOR h=6 TO 7:FOR v=1 TO 8:cc(h [ 2962 ]
,v)=1:NEXT v,h
2180 cc(4,1)=3:cc(4,2)=3:cc(4,7)=3: [ 2311 ]
cc(4,8)=3
2190 cc(5,1)=3:cc(5,2)=3:cc(5,7)=3: [ 2316 ]
cc(5,8)=3
2200 IF ap THEN 1600                [ 1114 ]
2210 IF al=0 OR ve$<>"Mode mixte -  [ 2964 ]
" THEN RETURN
2220  FOR h=1 TO 8:FOR v=1 TO 8:pi= [ 4091 ]
INT(RND*3)+1:cc(h,v)=pi:NEXT v,h
2230 IF np THEN GOSUB 880           [ 1507 ]
2240 GOTO 810                       [ 730 ]
2250 '****** fin de partie *******  [ 1757 ]
2260 PRINT FNwi2$;eff$:PRINT FNwi3$ [ 6087 ]
;eff$:PRINT FNwi1$;eff$:PRINT FNwib
$:PRINT CHR$(27)+CHR$(121)
2270 IF pp=1 THEN PRINT FNwi6$:PRIN [ 6410 ]
T"Pas possible ! On vous appellait
le casse--pions au lycée ?!"
2280 PRINT FNwib$:PRINT CHR$(27)+CH [ 2534 ]
R$(121)
2290  IF record>pp THEN record=pp:f [ 4931 ]
=1: GOSUB 380:f=0 ELSE PRINT FNwi7$
;p$; pp
2300 '*****    fin *******          [ 1121 ]
2310 IF pp<>1 THEN PRINT FNwi6$ ELS [ 3119 ]
E PRINT FNwi7$
2320 PRINT"Autre essai (o/n) ";:INP [ 3394 ]
UT z$:z$=UPPER$(z$)
2330 IF z$="O" THEN m=0:PRINT FNwi1 [ 10542 ]
$;eff$;FNwi3$;eff$;FNwi6$;eff$;FNwi
2$;eff$:IF ap THEN pap=1: FOR x=1 T
O 8:FOR y=1 TO 8:cc(x,y)=pa:NEXT y,
x:PRINT FNwi7$;eff$:GOTO 310
2340 FOR h=1 TO 8:FOR v=1 TO 8:cc(h [ 2956 ]
,v)=0:NEXT v,h
2350 IF z$<>"O" THEN PRINT CHR$(27) [ 3658 ]
+CHR$(121);eff$:END ELSE 310
```



BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

PROMOTION SPECIALE

ENSEMBLE LES LAUREATS NF
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2 **145 F**
+ GREEN BERET

ALBUM GREMLIN
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2 **115 F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

HIT PACK
+ COMMANDO
+ BOMBJACK **95 F**
+ AIRWOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

MELBOURNE NF
+ EXPLODING FIST
+ ROCK N WRESTLE **95 F**
+ STARION
+ RED HAWK

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG **95 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO **95 F**
+ FIGHTER PILOT

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID **95 F**
+ ALIEN 8

AMTICS ACCOLADE NF
+ STARQUAKE
+ SWEEVO'S WORLD
+ BOUNDER **95 F**
+ MONTY ON THE RUN

ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS **139 F**
+ GUNFRIGHT

AMSTRAD ACADEMY NF
+ ZORRO
+ BRUCE LEE **95 F**
+ DAMBUSTERS
+ BOUNTY BOB STR BACK

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE **95 F**
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON **95 F**
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

5 F de réduction supplémentaire sur chaque logiciel à valoir sur la carte de fidélité pour tout achat par correspondance.

NOUVEAUTES!*

ACE OF ACES NF	89 F
ARCHONOID NF	89 F
ATHLETES NF	135 F
ASPHALT NF	115 F
Aventures JACK BURTON NF	95 F
BLACK MAGIC NF	89 F
BOMBJACK 2 NF	89 F
CRYSTAL CASTLE NF	95 F
CYBERRUN NF	95 F
FIST 2 NF	95 F
HACKER 2 NF	95 F
HEARTLAND NF	89 F
HOWARD THE DUCK NF	95 F
KAYLETH NF	89 F
LEADERBOARD (GOLF) NF	89 F
MAG MAX NF	89 F
MANHATTAN NF	125 F
MASTERS OF UNIVERSE NF	95 F
M'ENFIN NF	135 F
PAPER BOY NF	89 F
PSI15 TRADING CPY NF	95 F
QUESTPROBE NF	95 F
SAIGON NF	95 F
SARACEN NF	89 F
SCALEXTRIC NF	119 F
SHORT CIRCUIT NF	89 F
STRYFE NF	135 F
SUPER CYCLE NF	89 F
TENTH FRAME NF	89 F
TEMPLE OF TERROR NF	95 F
TEMPLIERS D'ORVEN NF	169 F
UCHI MATA JUDO NF	89 F
VIETNAM NF	95 F
WORLD GAMES NF	95 F

*** NOUVEAUTES**

Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaître la disponibilité exacte de ces produits.

PROMO 45 F

FRANKIE GOES TO HWD
HARD HAT MACK
JEUX SANS FRONTIERES
MICROSAPIENS
PANZADROME
RED ARROWS
WORLD CUP 86
YE AR KUNG FU

"SOLDES 35 F"

ALIEN 8 NF
BOUTY BOB NF
BRUCE LEE NF
DRAGONS LAIR NF
KNIGHT LORE NF
NIGHT SHADE NF
RAID NF

HIT PARADE

ACROJET NF	89 F
AMERICA'S CUP NF	89 F
ANTIRIAD NF	79 F
AVENGER NF	95 F
BILLY LA BANLIEUE NF	125 F
3D GRAND PRIX NF	89 F
BREAKTHRU NF	89 F
CAULDRON 2 NF	79 F
COBRA NF	85 F
CRAFTON ET XUNK NF	110 F
DESERT FOX NF	89 F
DONKEY KONG NF	89 F
ELEVATOR ACTION NF	89 F
EXPRESS RAIDER NF	95 F
1942 NF	89 F
FUTURE KNIGHT NF	95 F
HMS COBRA NF	259 F
GAUNTLET NF	95 F
GRAND PRIX 500 CC NF	139 F
GHOST N GOBBELINS NF	85 F
IKARI WARRIOR NF	85 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	89 F
INFILTRATOR NF	95 F
KNIGHT RIDER NF	85 F
KONAMI'S GOLF NF	89 F
Les Pyramides d'Arlantis NF	139 F
LEGEND OF KAGE NF	85 F
MEURTRES EN SERIES NF	259 F
MIAMI VICE NF	85 F
MONOPOLY FR	175 F

HIT PARADE

REVOLUTION NF	89 F
SAPIENS NF	125 F
SCRABBLE FR NF	175 F
SCOOBY DOO NF	89 F
SILENT SERVICE NF	89 F
STREET HAWK NF	85 F
SPACE HARRIER NF	89 F
TERRA CRESTA NF	85 F
THAI BOXING NF	85 F
THE GREAT ESCAPE NF	89 F
THE GOONIES NF	99 F
TOP GUN NF	85 F
TRAILBLAZER NF	89 F
WINTER GAMES NF	95 F
XEVIOUS NF	89 F
YE AR KUNG FU 2 NF	89 F

AFFAIRE SYDNEY NF	145 F
ASTERIX NF	95 F
BACTRON NF	125 F
BATAILLE d'Angleterre NF	110 F
BATAILLE pour Midway NF	110 F
BAT MAN NF	85 F
BIGGLES NF	95 F
BOUNDER NF	85 F
CAULDRON NF	79 F
CONTAMINATION NF	110 F
DANDY NF	95 F
DEEPER DUNGEONS NF	95 F
DOSSIER BOERHAAVE NF	145 F
EDEN BLUES NF	110 F
ELECTRAGLIDE NF	89 F
FIRELORD NF	89 F
GALVAN NF	85 F
GESTE D'ARTILLAC NF	245 F
GREEN BERET NF	85 F
GUNFRIGHT NF	89 F
HIGHLANDER NF	85 F
HUMAN TORCH NF	95 F
HERITAGE II NF	145 F
HYPERSPORT NF	89 F
INTERNATL KARATE NF	95 F
JAIBREAK NF	85 F
JACK THE NIPPER NF	85 F
KNIGHT GAMES NF	85 F
KUNG FU MASTER NF	89 F
L'HERITAGE NF	169 F
LIGHT FORCE NF	89 F
MACADAM BUMPER NF	120 F
MANDRAGORE NF	195 F
MARACAIBO NF	125 F
MASTER OF THE LAMPS NF	95 F
1001 NC NF	120 F
MGT NF	129 F
MISSION ELEVATOR NF	89 F
MONTY ON THE RUN NF	89 F
MOVIE NF	89 F
NEXUS NF	95 F
OMEGA planète invisible NF	249 F
PACIFIC NF	110 F
PING PONG NF	79 F
RAMBO NF	79 F
REBEL PLANET NF	89 F
ROCK'N WRESTLE NF	85 F
ROCKY HORROR SHOW NF	89 F
RODEO NF	149 F
SABOTEUR NF	89 F
SKYFOX NF	95 F
SORCERY NF	89 F
SPY TREK NF	35 F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95 F
TANK COMMANDER NF	95 F
TARZAN NF	89 F
TAU CETI NF	89 F
THANATOS NF	89 F
THEATRE EUROPE NF	110 F
THE WAY OF EXPL FIST NF	85 F
THE WAY OF THE TIGER NF	95 F
TOBROUCK NF	119 F
TOMAHAWK NF	95 F
ZORRO NF	95 F
V!! NF	89 F

1 AN DE GARANTIE TOTALE DES NOTICES EN FRANÇAIS POUR TOUS LES JEUX AMSTRAD

Les MICROMANES câblés savent TOUT ! grâce au premier service Minitel MICROMANIA

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24 H/24 H

TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615

En Janvier et Février frais de port gratuits pour toute commande passée par Minitel



LES NEWS: soyez les premiers à connaître les dernières info micro, le hit parade, les sorties...

LES LOGICIELS : toutes les descriptions des jeux en direct organisées par nouveautés, hit parade, soldes...

LE COURRIER : utilisez votre boîte à lettre personnalisée pour lire votre courrier et poser vos questions.

LES JEUX : une surprise de Micromania ! Etes-vous assez bon pour gagner les centaines de logiciels offerts par le club!

MEA CULPA

• Dirutil

Utilitaire de modification de directory) Page 162 numéro 18. Une erreur de mise en page s'est glissée dans le montage de ce listing. Sans aucune modification de lignes, ce listing (désordonné) doit être tapé dans l'ordre suivant des pages : pages 162 - 163 - 166 - 164 - 200.

• Refusnik Numéro 18 Page 137.

Les listings imprimés sont tout-à-fait corrects. Une petite faiblesse est toutefois apparue : un listing tapé convenablement et vérifié par le Vérificateur V.2 pouvait révéler de "fausses erreurs" lors de l'auto-vérification du chargeur (notamment avec une ligne 230 incorrecte alors que vérifiée avec V.2 elle était parfaite). L'explication est simple : c'est la dernière data de chaque ligne qui sert à l'auto-vérification du chargeur. Or, celui-ci fait la différence entre majuscules et minuscules... La dernière data n'est pas retenue en tant que "code" mais en tant que valeur ASCII : tant que cette dernière valeur est un nombre, pas de problème (lignes 210, 220) ; lorsque vous codez 1D4A en ASCII, la valeur ne sera pas la même selon que vous avez tapé 1d4a ou 1D4A... La ligne est bonne, les valeurs sont bonnes mais les codes ASCII ne correspondent pas à ce qui avait été prévu par l'auteur lors de l'auto-vérification. Le vérificatur ne faisant pas la différence entre majuscules et minuscules en dehors de " ", tous ceux qui ont tapé des minuscules dans les lignes de datas peuvent avoir un code de vérification V.2 juste et une "LIGNE 230 (etc) INCORRECTE"...
Pour remédier à cela, trois solutions :

– Vous êtes sûr que les codes du V.2 sont rigoureusement exacts : alors enlever la vérification en supprimant les instructions END aux tests de validité des lignes. L'ordinateur affichera divers messages et finira par passer en ligne 190 pour créer Refusnik.bin. Il ne vous reste plus qu'à réinitialiser et faire un RUN de la Démonstration.
– Vous avez des codes V.2 justes mais des minuscules dans votre listing chargeur : si vous n'en avez que très peu, faites les modifications nécessaires pour avoir l'ensemble du listing tel qu'il est imprimé (en majuscules).
– Vous avez des codes V.2 justes mais beaucoup de minuscules dans votre listing chargeur. Modifier toutes les dates (ou presque) risque de demander beaucoup de temps et peut être provoquer de nouvelles erreurs. Dans ce cas, modifier les lignes en :

```
150 FOR T=36900 TO
38526 :READ
A$:A=VAL("&"+UPPER$
(A$)):VL....
160 V=V+1... READ
A$:A$=UPPER$(A$):IF
A$<>HEX$...
180 I=I+10:READ
A$:A$=UPPER$(A$):IF
A$<>HEX$...
```

Comme quoi le vérificateur est parfait, à condition de taper une "copie conforme" du listing imprimé, à la majuscule et la virgule près...

• Mirage IV Numéro 17 page 178

Pas de problème avec ce listing. Si vous avez des erreurs, revoyez bien tous vos codes de contrôle (en partant du listing imprimé, car sinon vous risquez de ne pas vous apercevoir que vous avez oublié une ligne...). Pour ceux qui restent "des heures" devant un écran "vert" lors de la création de la page de présentation (écran uni), attendez les deux ou trois minutes demandées. Si rien n'apparaît après ce temps, c'est qu'il subsiste une erreur dans votre listing. Le problème est que la couleur de l'encre est alors de la couleur du fond : lorsque l'ordinateur rencontre une erreur, il affiche un message et vous rend le curseur mais dans la couleur du fond. Il suffit alors dans ce cas de faire (en faisant très attention à ce que vous allez taper): INK 0,0 et <ENTER>. Cette manipulation, bien effectuée aura pour effet de modifier la couleur du fond sans toucher à celle de l'encre : les éventuels messages d'erreur réapparaitront en clair sur fond sombre. Vous pourrez ainsi situer votre erreur en fonction du message et récupérer votre curseur pour effectuer les modifications nécessaires.
NOTA : le premier programme peut être sauvegardé sous n'importe quel nom, le deuxième doit impérativement porter le nom de MIRAGE42 (à cause de la ligne 105 du premier programme : celui-ci redéfinit les caractères et charge le jeu proprement dit.

• A propos du Vérificateur V2

Nous vous rappelons que la fonction première du vérificateur V2 est de permettre un listage du programme avec codes de contrôle, à l'écran ou sur imprimante, à comparer avec ceux imprimés dans la revue. L'environnement du vérificateur peut être néfaste au bon fonctionnement des programmes. Donc, une fois ceux-ci vérifiés et sauvegardés, faites un RESET et rechargez le programme seulement ; les problèmes d'incompatibilité disparaitront. En effet, par exemple, tous les programmes comportant des instructions MEMORY ou SYMBOL AFTER ne fonctionnent pas sous V.2 (à cause du MEMORY de V.2).

• Programme de Démo "WINDOW"

Numéro 18, page 157. Il semble que de petits problèmes soient apparus pour les possesseurs de 464 équipés de lecteurs de disquettes. En effet, le programme reconnaissant bien toutes les RSX jusqu'au CAT (ligne 660) après laquelle il faisait apparaitre un message d'erreur. Pour y remédier (464 SEULEMENT), il suffit de remplacer le CAT de la ligne 660 par :
CALL &BC9B,23551.
Seul inconvénient : votre programme Basic utilisant les nouvelles RSX devra impérativement avoir une taille inférieure à une vingtaine de Ko (ce qui est déjà pas si mal...). Ces remarques ne concernent, rappelons-le que les possesseurs de 464. Le programme fonctionne parfaitement sans modification sur les autres versions de CPC.

1 TRIMESTRE = 8 CASSETTES (ou 1 disquette)

AMSTRAD

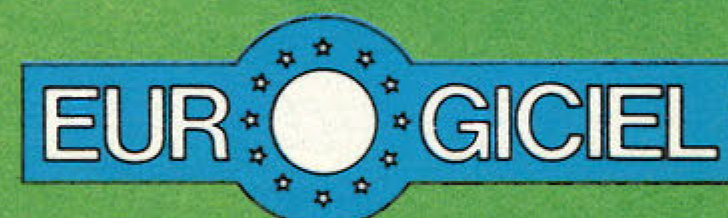
THOMSON

PÉDAGOGICIEL A LA MAISON
LA RÉUSSITE A L'ÉCOLE

Pédagogiciel

Toute l'année scolaire à domicile

GRAMMAIRE : CE 2 / CM 1 / CM 2 / 6e
CALCUL : CE 2 / CM 1 / CM 2 / 6e



Boîte Postale 30
91310 MONTLHÉRY - Tél. : (1) 69.01.00.26

AMSTRAD
THOMSON
PC
MSX

Bon à découper et à retourner à EUROGICIEL AMS - 20

M. ou Mme souhaite recevoir sans engagement, ni frais,

☐ Une documentation générale avec tarif

☐ L'adresse du revendeur le plus proche

Ecole ou adresse personnelle ____________________

____

Code Postal |_|_|_|_|_| Tél. : ____________________

AMSTRAD

DE A A Z

25 F - BELGIQUE : 190 FB - SUISSE : 8,50 FS - CANADA : 5,95 $ CAN



AMSTRAD MAGAZINE
HORS-SERIE
N°1

COURRIER

Q. - Dans une publicité parue dans votre journal, j'ai pu lire qu'il existait des interfaces de transfert. Qu'est-ce exactement qu'une interface de transfert et quel est approximativement son prix ?

R. - Une interface de transfert est un dispositif "hardware" qui se connecte à l'ordinateur et qui vous permet d'effectuer des copies de sauvegarde de logiciels même protégés. L'interface permet, grâce à son dispositif externe, de stopper l'exécution d'un programme en mémoire, de le sauvegarder et de le reprendre. En d'autres termes, on serait tenté de définir l'interface de transfert comme un bon outil de "piratage"... Seulement, tel n'est pas le cas : en effet, si vous pouvez "pirater" n'importe quel logiciel avec une telle cartouche, il vous faut obligatoirement CETTE cartouche pour relire la sauvegarde. Pratique mais limitant le piratage, ces cartouches ont même — pour certaines d'entre elles — été agréées par Amstrad et autorisées sur les salons anglais où les "logiciels de transfert" étaient pourtant interdits... Anecdote mise à part, on trouve aujourd'hui sur le marché deux interfaces principales : Mirage Imager (ou Romantic Robot) et Power Cartridge. Leur prix varient aux alentours de 500/600 F. A noter que ces interfaces sont dotées de RAM et ROM additionnelles et pour certaines comportent des instructions (R.S.X.) supplémentaires. Si vous voulez vous faire une idée encore plus approfondie, nous vous conseillons de vous reporter au n° 16 d'Amstrad Magazine où est présentée la Multiface II (Romantic Robot).

Q. - J'ai 20 ans et je me suis lancé, depuis un an environ, dans la programmation en langage machine. Je possède un CPC 464 avec une extension mémoire Vortex de 128 Ko et je voudrais insérer dans mes programmes en assembleur certaines commandes RSX pour gérer cette extension. Or, il se trouve que je ne connais ni les conditions d'accès, ni les adresses d'entrées. Mes connaissances n'étant pas assez étendues pour sortir de cette impasse, je vous lance ainsi qu'à vos lecteurs un SOS qui sera je l'espère, entendu. Je me permets à toutes fins utiles de vous signaler que je ne trouve aucune trace de ces RSX dans la RAM, leur implantation étant faite dans la ROM de l'extension. Merci d'avance...

Stéphane LE CAER
7, rue Capitaine-Esvan,
29200 BREST

R. - Cher Stéphane, nos connaissances assembleur sur la structure des extensions Vortex est très limitée. Aussi, nous préférons nous en remettre à l'esprit "cépéciste" de nos lecteurs qui, nous en sommes persuadés, pourront sûrement vous dépanner. A cette effet, nous leur communiquons votre adresse afin que les personnes disposant du même matériel et des connaissances nécessaires puissent se mettre en rapport avec vous (par courrier).
Nous pouvons également vous donner une piste, si vous ne la connaissez pas : avez-vous pensé à contacter le service technique de Vortex ou de la société WINGS Microélectronics distributeur exclusif de ces matériels ? Voici leurs coordonnées : WINGS Microélectronics Distribution - 205, rue du Faubourg Saint-Honoré - 75008 Paris (42.89.37.26).

Q. - Je viens d'avoir très récemment un CPC 464 et je ne m'y connais pas beaucoup en programmation. J'achète donc Amstrad Magazine mais malheureusement, à l'Île Maurice, nous recevons Amstrad Magazine avec deux mois de retard et il est impossible d'y trouver les Cahiers. J'ai donc eu dernièrement l'Amstrad Magazine d'octobre et dans le listing CPC Tank, j'ai vu un " " (accent circonflexe) que je ne trouve pas sur mon clavier. Pouvez vous me renseigner ?
Par ailleurs, dans le courrier des lecteurs, concernant les envois de programmes, vous demandez aux gens d'éviter les envois de DAO, Mastermind, Budget Familiaux etc. Comme vous ne les publiez pas, vous devez les jeter ou les rendre à leurs expéditeurs : je voudrais alors vous demander si vous ne pourriez pas me les envoyer car je n'ai pas beaucoup de jeux et ils sont difficiles à trouver, ici.

Frédéric Hom Tim Fat

R. - Tout d'abord, quelle heureuse surprise de savoir qu'on est lu dans l'Île Maurice... Concernant vos problèmes d'approvisionnement en Amstrad Magazine et Cahiers, peut-être auriez-vous intérêt à vous abonner ? Le "retard" ne serait plus alors que de la durée de transport des Postes et vous seriez assuré de ne pas râter un numéro... Ceci étant dit, nous publions votre lettre car nous sommes sûr que beaucoup de hobbyistes sur Amstrad aimeraient avoir un correspondant à l'Île Maurice ! De ce fait, s'il nous est impossible de vous faire parvenir des programmes qui, même refusés, ne nous appartiennent pas, nos lecteurs peuvent, eux, vous les faire parvenir. En espérant que votre appel pour des programmes ne restera pas sans réponse, nous publions vos coordonnées : Frédéric Ho Tim Fat - 67, route Royale - Port-Louis - Île Maurice.
PS : Avis aux amateurs... les timbres de Mauritius sont magnifiques !

Q. - Intéressé par le dessin sur Amstrad CPC 6128, j'ai lu avec intérêt votre tour d'horizon des logiciels dans le numéro 18. J'aimerais me procurer "The Animator" de Discovery. Mais les revendeurs de la région ne semblent pas pouvoir se le procurer. Vous serait-il possible de me communiquer l'adresse de Discovery afin que j'essaie de les joindre directement. Bravo pour le "vérificateur v.2", un outil appréciable qui simplifie le travail et merci à vous de sortir des listings directement contrôlables.

J. Fage / Six Four

R. - De nombreuses questions quant à l'adresse de cet éditeur dont l'un des produits, The Animator, semble ne pas être disponible partout. Discovery, éditeur anglais est distribué en France par US Gold France. Regardez bien les publicités dans les magazines : elles sont aussi faites pour cela, pour que vous puissiez commander par correspondance un produit introuvable ailleurs... Voici les adresses demandées : DISCOVERY Software - Alpha House - 10, Carver Street - Shef-

field S1 4FS - England - Tél. (0742) 753423.
US Gold France SARL - ZAC des Mousquettes - 06740 Châteauneuf-de-Grasse. Tél. : (16) 93.42.71.44.

Q. - Étudiante en deuxième année de L.E.A. (Langues étrangères Appliquées), je dois effectuer un travail de recherche sur la traduction assistée par ordinateur. J'aimerais savoir si vous avez publié un article ou un numéro spécial concernant ce sujet. Je vous serais reconnaissante de bien vouloir me communiquer tout renseignement susceptible de m'intéresser et leurs conditions d'obtention.

Mlle Caucher-Cazalis Hélène
2, rue d'Alsace - Groupe III
Ch. 424 - 35000 Rennes

R. - Malheureusement, nous n'avons publié aucun article sur la traduction assistée par ordinateur. Seuls quelques listings, fort bons au demeurant, ont mis en avant les possibilités de l'ordinateur pour traduire un dictionnaire de mots ou de retrouver les formes d'un verbe irrégulier. En fait, votre sujet est très vaste et suffisamment flou pour que nous ne sachions pas trop quoi vous conseiller. Une chose est certaine, il s'agit d'un sujet très "pointu", sur lequel vous risquez de ne trouver des renseignements que dans les livres traitant du sujet, s'ils existent. Essayez de prendre contact avec une bibliothèque ou une grande librairie possédant un grand rayon de livres d'informatique générale. A tout hasard, si cela peut vous apporter de l'aide, nous publions vos coordonnées pour que d'autres personnes — étudiantes ou simplement intéressées par le sujet — puissent se mettre en rapport avec vous et vous donner des axes de recherche.

Q. - Voilà plusieurs mois déjà que j'ai acheté le logiciel et la souris AMX Mouse. Quel fut mon désespoir de constater que mes "chefs d'œuvre" ne pouvaient pas être utilisés dans mes logiciels (en effet, je pensais que pour appeler un fichier dessin fait avec AMX, il fallait automatiquement passer par le logiciel). Mais le miracle se produisit lorsque j'ai transféré le logiciel sur disquette. Suivant les instructions du manuel, je découvris qu'à la fin de la cassette se trouvait un cinquième programme du nom de SCRLOAD, omis dans le manuel d'instruction. Ce programme dont il n'est fait mention nulle part, vous permettra de transformer vos dessins exécutés avec AMX en fichiers écrans "standards" de 17 Ko... Ainsi, il vous sera possible de les rappeler sans passer par le logiciel AMX-Art.
Autre point pour possesseur de DMP 2000 ; il vous est possible de sortir vos dessins sur imprimante à l'aide de l'AMX. Pour cela, vérifiez avant de charger ce logiciel que les sélecteurs DIP (switches à l'arrière de votre imprimante) sont sur les positions suivantes :
S1 : 1, 2, 3, 4, 6 sur ON, les autres sur OFF.
S2 : 2, 4, 5, 6 sur ON, les autres sur OFF.

M. Vandenostende
Lambersart

R. - De nombreux lecteurs vont vous savoir gré d'attirer leur attention sur ce point "noir" des possibilités graphiques d'AMX Mouse et de son logiciel de dessin AMX-Art. En effet, la présence de ce cinquième fichier SCRLOAD n'est pas très explicitée. C'est également par hasard que nous venions de le découvrir... Pensant vous faire profiter très prochainement du rappel des possibilités de SCRLOAD, vous venez de le faire avec brio. Merci de toutes ces précisions qui feront la joie de bon nombre d'utilisateurs d'AMX un peu "frustrés" de ne pouvoir réutiliser leurs dessins dans leurs propres créations...
Nous attirons toutefois l'attention de nos lecteurs sur le passage concernant les DIP de la DMP 2000. Avant de faire n'importe quelle modification de ces sélecteurs, n'oubliez pas d'ETEINDRE l'imprimante. Autre conseil, si vous avez l'habitude de vous servir de votre imprimante pour des tâches de traitement de textes (avec caractères accentués), il y a de fortes chances pour que les DIP ne soient pas disposés comme le préconise M. Vandenostende. Dans ce cas, avant tout changement, prenez soin de noter la position des DIP avant modification : cela vous évitera de nombreux tâtonnements pour revenir "à la normale"...

Q. - Abonné à votre revue, je viens de taper l'utilitaire Refusnik, paru dans votre numéro de janvier, ainsi que le programme correspondant (sans erreur grâce au vérificateur V2). Cependant, je ne parviens pas à le faire "tourner"... Je possède un CPC 6128. J'ai également des problèmes quant à l'emploi du programme de gestion de fenêtres paru dans le même numéro. Pourriez-vous m'expliquer comment m'y prendre pour utiliser ces deux listings. J'ai du mal à comprendre comment utiliser le programme basic derrière le programme en binaire...

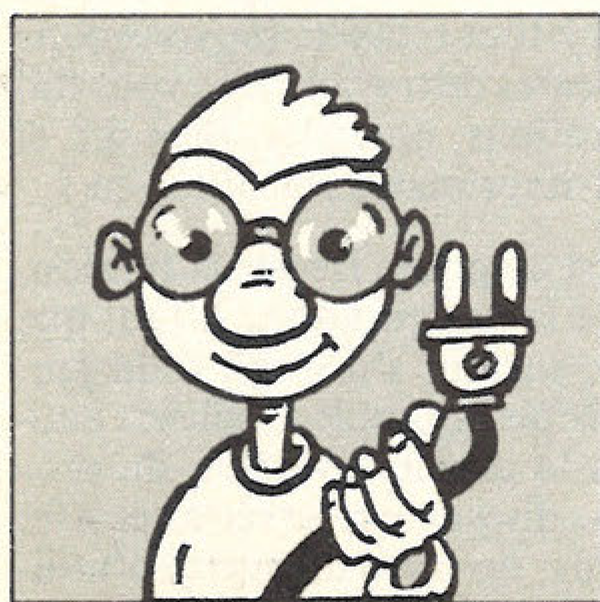
Philippe Pédemay
BAMAKO (Mali)

R. - Tout d'abord, une chose est sûre : ces deux programmes tapés correctement fonctionnent parfaitement.
Maintenant, en ce qui concerne vos problèmes d'utilisation, la solution est très simple. Le programme "chargeur" de Refusnik vous permet de créer une routine binaire automatiquement sauvegardée sur support magnétique (dans votre cas sur disquette). Si tout a bien fonctionné et que vous ne vous êtes pas trompé dans le listing du chargeur, après avoir fait une auto-vérification (Ligne... Correcte, etc.) votre lecteur de disquette doit se mettre en route. Pour vérifier que la routine a bien été créée, il vous suffit de faire un CAT et de constater la présence d'un fichier REFUSNIK.BIN.
Maintenant, après avoir saisi la démonstration (listing Basic), sauvegardez le programme sous le nom DEMON sur la même disquette. Faites ensuite un reset de l'ordinateur et un RUN "DEMON". Le programme Basic "DEMON", arrivé à la ligne 630, charge la routine et la lance. Pour utiliser ce programme sur cassette, il est donc logique — le programme "Demon" faisant un load "refusnik.bin" — de placer la routine APRÈS le programme de démo... Il en est de même pour le programme de gestion de fenêtres. Le chargeur crée une routine binaire qu'il sauvegarde automatiquement. Puis lorsque vous faites un RUN du programme de Démo, il va charger la routine et exécuter le programme. En fait, sur disquette, l'ordre de sauvegarde des programme importe peu...

ASTUCES DE PROGRAMMATION



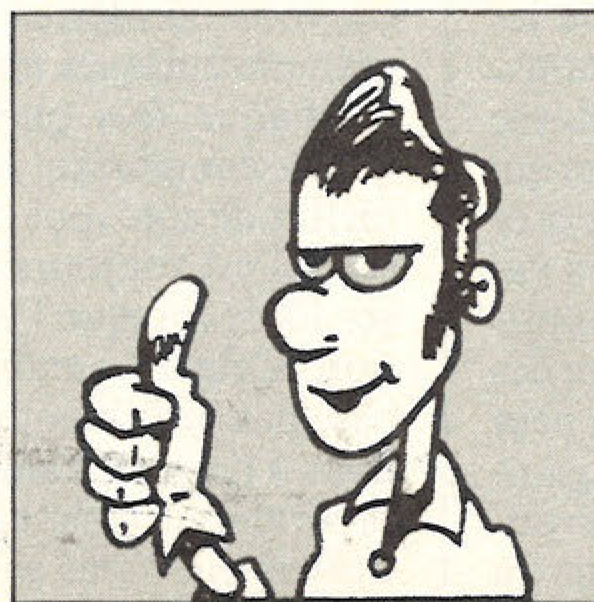
Ce dossier est consacré à tous ceux d'entre vous qui "bidouillent" sur leurs CPC, tous ceux qui sont à l'affût d'astuces ou de conseils de programmation. Nous leur proposons plein de "trucs" pour tirer un — encore — meilleur parti de leurs machines. Et pour ce faire, nous avons mis au point un "mode d'emploi" : quatre niveaux de connaissances en programmation vous sont présentés : débutant, débutant en langage machine, initié et confirmé ; ils sont à chaque fois précisés en début d'article. Jetez un coup d'œil ci-dessous : vous comprendrez vite notre "mode d'emploi". Alors vérifiez bien, si vous voulez dans un premier temps tirer le meilleur de votre revue, que le niveau indiqué corresponde au vôtre ! Les commandes RSX que nous vous proposons étant situées à des adresses mémoire différentes, vous pouvez en utiliser plusieurs dans un même programme Basic. Les programmeurs en Assembleur pourront s'amuser à regrouper ces commandes en une routine unique se créant ainsi un court logiciel d'extension du Basic Amstrad.



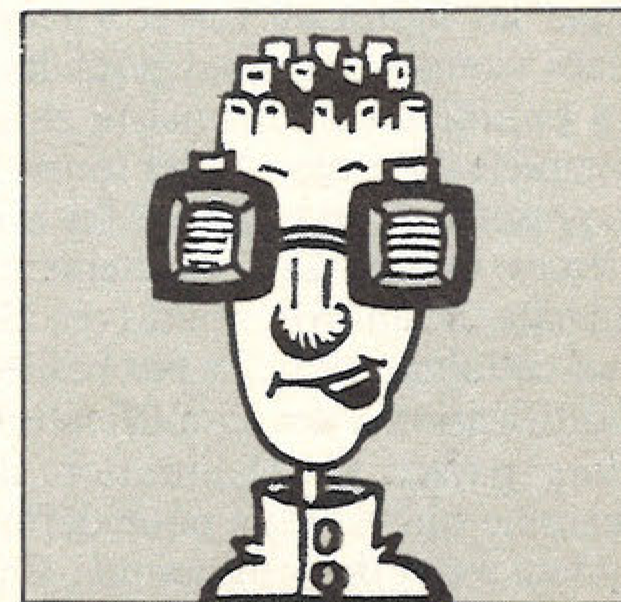
Débutant



Débutant en langage machine



Initié



Confirmé



BASIC ET GENERALITES



Cette partie, réservée principalement aux débutants, est surtout un recueil de conseils et de renseignements utiles aussi bien aux novices qu'aux initiés. N'hésitez pas à la consulter quelque soit votre niveau de programmation.

METHODE DE PROGRAMMATION

Beaucoup d'entre-vous débutent en programmation, d'autant plus que le père Noël est devenu un des meilleurs clients d'Amstrad. Le manuel du CPC vous semblera peut-être incomplet en ce qui concerne des petits trucs qui peuvent être utiles lors de la conception d'un programme en Basic. Lisez donc d'abord attentivement le manuel de votre ordinateur, vous comprendrez alors, normalement sans problème, cet article.

La conception d'un programme se déroule en plusieurs étapes. Il est peu recommandé de se mettre directement au clavier et de taper les lignes au fur et à mesure que les idées viennent, surtout pour les débutants. La première étape consiste en une analyse complète du projet. Noter toutes les idées qui se présentent, leurs liens et les éventuels problèmes. On sait alors exactement où l'on va. Ensuite, il faut trier toutes ces idées, supprimer certains points, ne pas hésiter à faire des modifications, des simplifications. On peut alors passer à l'élaboration de l'organigramme qui est utile pour définir le déroulement exact du programme. Il vous servira surtout pour vous y retrouver si vous laissez votre programme de côté en cas, par exemple, d'un départ en vacances. Lorsque vous reviendrez au projet, vous aurez certainement oublié certaines de vos astuces et serez un peu perdu. Il en est de même au cas où vous décideriez de modifier votre programme quelques mois après l'avoir terminé. A chaque fois que vous finissez un programme important, qu'il fonctionne ou non, mettez de côté tout ce que vous avez fait dessus. Il est toujours nécessaire de retrouver ses idées lorsque l'on revient sur une création. Cela est valable dans tous les domaines, pas seulement en informatique. Revenons à l'organigramme : c'est un schéma du programme, constitué de blocs disposés verticalement. Vous avez certainement déjà vu dans des livres de programmation, des ensembles de rectangles, de losanges disposés les uns sous les autres, c'était des organigrammes (appelés aussi ordinogrammes). La prochaine étape est l'écriture en Basic (ou le langage que vous avez choisi) du programme. Cela se fait d'abord sur papier. Numérotez vos lignes de dix en dix. N'hésitez pas à baliser les sous-parties par des REM explicatifs. Ne surchargez pas les lignes d'instructions ; inutile d'avoir cent caractères sur une même ligne. Laissez tomber le figniolage de la présentation, il est d'abord nécessaire que le programme fonctionne. Essayez au besoin des routines avec l'ordinateur. Etudiez toutes les simplifications possibles, le Basic Amstrad est suffisamment puissant pour cela. Si votre listing devient trop surchargé de ratures (c'est normal, il en faut), réécrivez-le au propre et continuez. Lorsque vous êtes à peu près sûr de vous (on n'est jamais vraiment sûr de soi à ce stade), vous pouvez alors commencer à taper le programme sur votre ordinateur. Evitez, bien sûr, les fautes de synthaxe, sauvegardez-le de temps en temps, car une coupure secteur vous obligerait à tout retaper. (Soyons donc économes en heures de travail !). Si vous faites des modifications, notez-les. Bien sûr, si vous avez une imprimante, profitez-en !

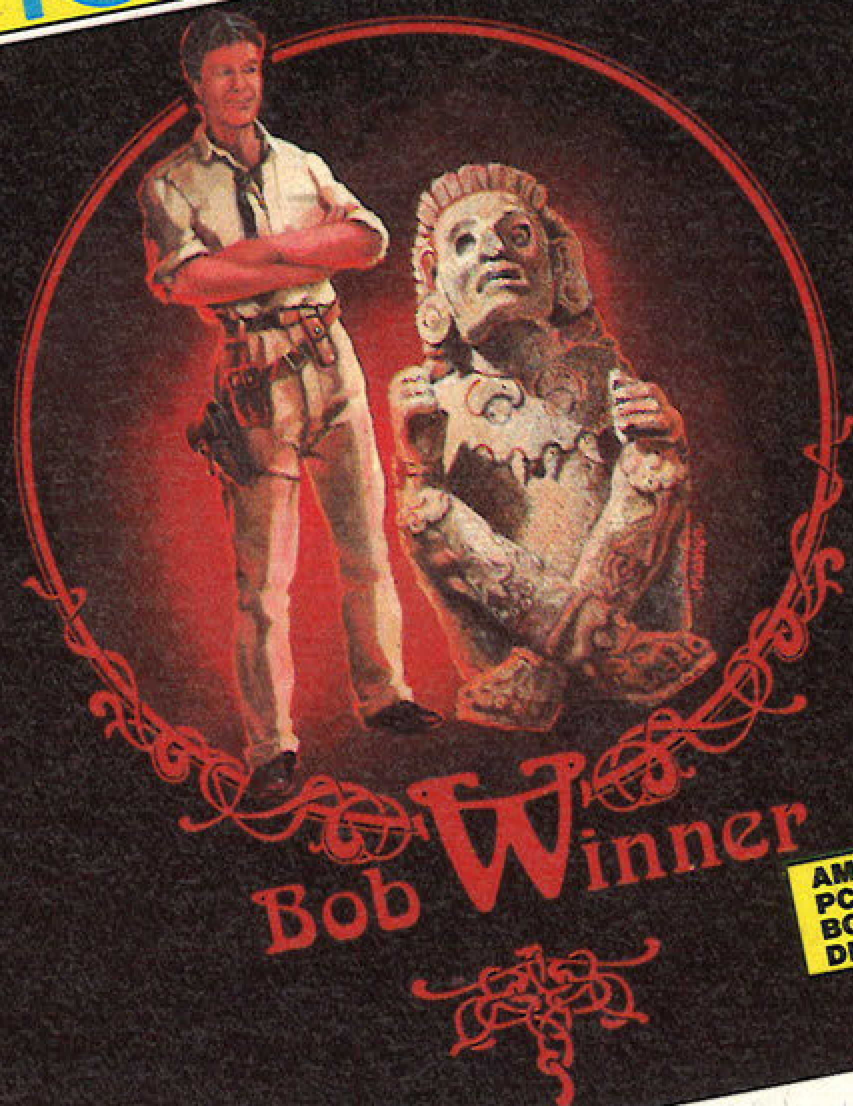
Lorsque tout est au point, il reste la finition, le figniolage de la présentation. Il faut que le programme, surtout s'il s'agit d'un jeu, puisse être agréable et simple à utiliser. Sauvegardez alors la dernière version du programme sur une disquette réservée à cet effet en plus, bien sûr, de votre disquette d'utilisation. Si, lors d'essais de routines, vous en avez créées qui peuvent servir pour un autre programme, sauvegardez-les sur une disquet-

...au delà de toute imagination
se trouve le monde inconnu et merveilleux
que tu cherches depuis si longtemps...

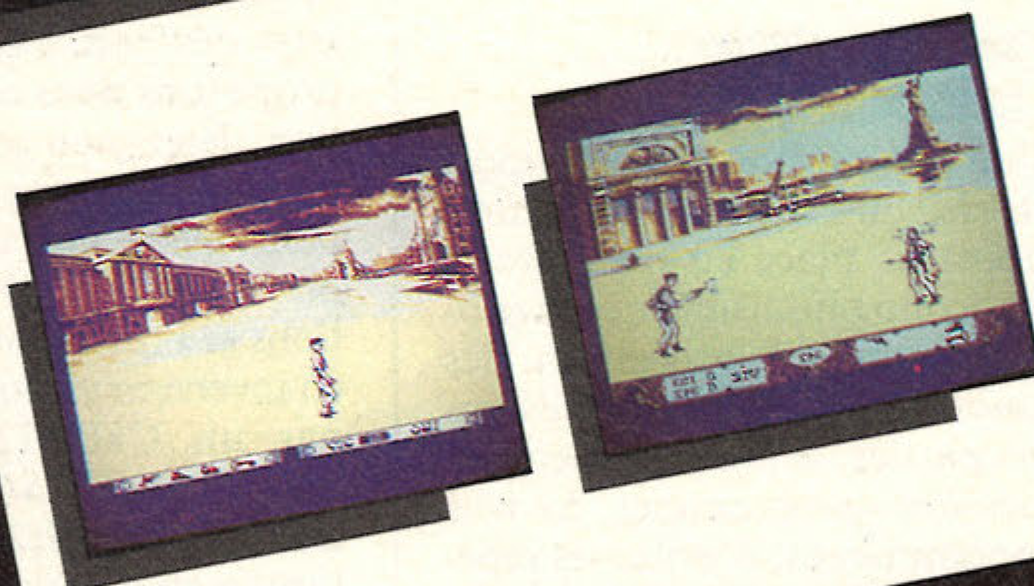
BOB WINNER

AMSTRAD CPC et PCW – IBM PC et COMPATIBLES – Bientôt ATARI

loriciels®









BOB WINNER : LA SUPER PRODUCTION
MULTI COMBATS... GRAPHISMES NOUVELLE GÉNÉRATION...
IMAGES DIGITALISÉES... MUSIQUE... MUSIQUE... MUSIQUE...

ZOX 2099 pour AMSTRAD cpc

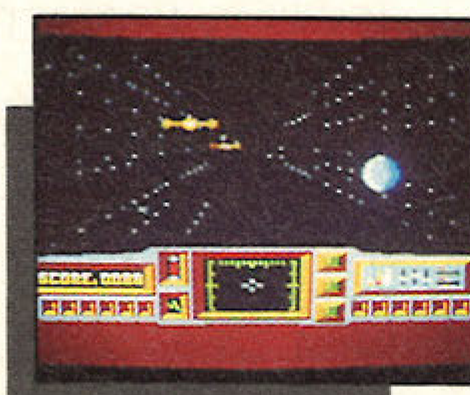
Après 12 interminables jours de voyage et de combats dans l'espace où tu dois détruire tous les vaisseaux ennemis, te voici enfin arrivé.

Le perfide ZOX détient en otage les habitants de la planète HULLM sur l'immense astéroïde où tu viens de te poser.

Pénètre à présent dans sa forteresse labyrinthe et prend garde de ne pas te perdre.

Découvre les nombreux passages secrets qui te permettront de progresser sans oublier que les gardes veillent et qu'il te faut tous les neutraliser, car ils en veulent à ta vie.

La liberté des otages ne dépend plus que de toi... courage et prudence!!!





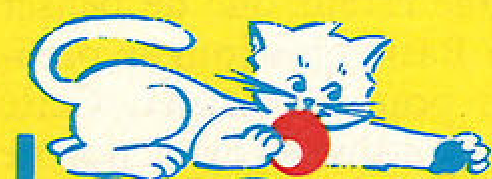


GRATUIT LORICIELS NEWS

Je désire recevoir LORICIELS NEWS, le journal d'information sur vos produits.

Nom ....
Prénom .... Age ....
Adresse ....
Ville .... C.P. ....
Votre matériel ....
Joindre 3 timbres à 2,50 F pour participation aux frais d'expédition

AM 3.87



loriciels®
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 - Télex : 631 748 F
Distribution : LORIDIF Tél. : 47 52 18 18 -

te qui sera une "librairie" de routines où vous pourrez piocher à tout moment. Vous pouvez, si vous le désirez, recopier votre programme au propre ou le lister avec votre imprimante si vous en avez une. Dans ce dernier cas, c'est même fortement conseillé. Nous venons de voir une bonne méthode pour arriver au bout d'un programme efficacement. Essayez-donc de la suivre, même partiellement, vous progresserez alors certainement beaucoup plus rapidement et plus efficacement.

Quelques astuces : la structuration

La structure d'un programme est très importante. En effet, si celui-ci est bien structuré, il occupera moins de place en mémoire et sera surtout beaucoup plus lisible qu'un programme mal structuré. L'utilisation des sous-programmes permet de séparer le logiciel en plusieurs parties, le programme principal et les blocs sous-programmes. Le rôle de ces sous-programmes est d'éviter les répétitions de routines. En cas de besoin, on les appelle par un GOSUB n° de ligne du début de la routine en ayant positionné au préalable toutes les variables nécessaires. Dès qu'il rencontrera un RETURN, le Basic reviendra à l'instruction suivant le dernier GOSUB exécuté. On peut avoir des sous-programmes imbriqués, c'est-à-dire qu'un sous-programme peut être appelé par un autre sous-programme. La difficulté éventuelle réside dans l'utilisation des variables, il ne faut pas s'y perdre.
D'autre part, évitez au maximum les GOTO, c'est une solution de facilité qui est un des critères d'un programme bien structuré. L'idéal est d'obtenir un "sans GOTO". Essayez, vous verrez que ce n'est pas si simple.

Les librairies

Les librairies de routines, dont nous avons parlé précédemment, sont très utilisées par les programmeurs professionnels. Cela leur permet, à titre d'idée, d'écrire un programme de plusieurs dizaines de Ko en quelques heures. Le principe est simple : lorsque vous créez une routine qui peut être utile ou si vous avez passé beaucoup de temps dessus, sauvegardez-la (à condition qu'elle fonctionne !). Notez quelque part les paramètres à fournir et son rôle pour ne pas être perdu lorsque vous la réutiliserez. Grâce aux instructions MERGE et CHAIN MERGE, vous pourrez les ajouter à votre programme en cours. Consultez votre manuel pour comprendre ces instructions et apprenez à les utiliser couramment. Vous verrez qu'avec de l'habitude et beaucoup de rigueur, vous économiserez un temps considérable, ce qui vous surprendra au début.

Inversion vidéo

Une des commandes RSX que nous vous proposons dans ce dossier réalise cette fonction. Jetez-y un coup d'œil si vous avez quelques connaissances en langage Assembleur. Nous allons voir ici comment depuis le Basic on obtient cet effet sans RSX. Deux solutions se présentent. On peut afficher un texte en inversion vidéo en faisant précéder celui-ci par un CHR$(24) comme par exemple PRINT CHR$(24) ;"INVERSION VIDEO"; CHR$(24). Ce code ASCII fonctionne en commutation. A la première utilisation de cette commande, on passe en vidéo inversée et dès que le Basic la rencontre une deuxième fois, on repasse en normal et ainsi de suite. Il est possible de remplacer le CHR$(24) par un X obtenu par la pression simultanée des touches CONTROL et X. La commande d'affichage devient alors PRINT "XINVERSION VIDEOX". Ce caractère joue exactement le même rôle que CHR$(24). Vous pouvez donc utiliser l'un ou l'autre à volonté.

Boucles FOR NEXT et erreur numérique

Ces boucles sont utilisées lorsque l'on désire faire exécuter une routine un certain nombre de fois de suite ou encore pour une temporisation. Vous l'avez tous certainement déjà utilisée, mais n'avez-vous jamais remarqué quelques problèmes ? Ce type de boucle est piégé, il faut bien vérifier les valeurs que l'on obtient dans la boucle et à la sortie de celle-ci. Essayez par exemple le petit programme suivant :

```
10 FOR i=0 TO 10
20 PRINT i
30 NEXT
40 PRINT "Valeur de sortie:";i
50 END
```

Faites-le tourner avec un RUN et vous constaterez qu'il affiche les valeurs de i dans la boucle et celle de sortie. C'est cette dernière qui nous intéresse. On pourrait penser que cette valeur est la valeur de fin que l'on a programmée avec FOR i=0 TO 10, donc ici 10, en fait, on obtient 11 ! La raison est simple : lorsque le Basic exécute une de ces boucles, il incrémente la valeur contenue dans la variable de boucle et la teste ensuite par rapport à la valeur suivant le TO. Dans le cas d'un pas positif (avec un STEP suivi d'une valeur positive ou sans STEP), la sortie sera décidée par un test de supériorité, sinon, ce sera un test d'infériorité. Ne tombez pas dans le piège, cela pourrait vous jouer de mauvais tours.
Un autre problème que l'on rencontre avec ces boucles provient de l'instruction facultative STEP. Comme vous le savez tous, STEP permet de fixer le pas d'incrémentation d'une boucle. En cas d'absence de STEP, le pas est automatiquement fixé à un. Essayez ce petit progamme :

```
10 FOR i=0 TO 1 STEP 0.1
20 PRINT i
30 NEXT
40 END
```

Faites un RUN et constatez le résultat. Jusqu'ici, pas de problème. Changez la valeur suivant le STEP par 0.05 et refaites RUN. Nous obtenons des valeurs érronées qui peuvent être très malvenues dans un programme de gestion par exemple ou encore dans un programme de mathématiques où la précision doit être la meilleure possible. Il existe un remède en la présence de l'instruction ROUND qui permet d'arrondir un nombre décimal au nombre de chiffres derrière la virgule fixé par l'utilisateur. Ici, nous désirons une précision de deux chiffres après la virgule, donc modifions la ligne 20 en PRINT ROUND(i,2). On vérifie par un RUN, ça marche ! N'oubliez surtout pas cet autre défaut des boucles FOR NEXT et surtout son remède. Ce type de défaut peut entraîner une erreur que l'on peut rechercher pendant des heures entières sans la trouver. Pensez donc de temps en temps aux erreurs numériques qui d'ailleurs n'apparaîssent pas seulement dans les boucles FOR NEXT, mais dès qu'une incrémentation inférieure à 0,1 (en valeur absolue) est demandée de manière répétitive).

CODAGE DU BASIC

Il peut être amusant de modifier un programme Basic simplement avec des POKE bien placés ou depuis un moniteur tel que DAMS. Il est très facile de faire apparaître dans un listing une ligne 50 avant une ligne 20. Nous allons voir comment on peut arriver à ce résultat.

La zone réservée aux programmes Basic commence en &170. Il ne faut surtout pas croire que les lignes que l'on tape au clavier sont mises directement en mémoire dans la zone programme. Tout ce qui vient du clavier est mis dans une mémoire auxiliaire dite "mémoire tampon" et est traité lorsque l'on appuie sur RETURN ou ENTER. Une ligne Basic en provenance de ce tampon (buffer en anglais) est totalement codée de manière à occuper le moins de place possible. Chaque mot appartenant au Basic se trouve remplacé par un code sur un ou plusieurs octets (la fonction SYMBOL AFTER, par exemple est remplacée par les codes &CF, &20, &80, &20 et &1A où les &20 sont les espaces et le &1A la notation décimale, si on met &1B, on obtient la représentation binaire de 256). C'est donc une erreur que de penser qu'une instruction Basic plus longue prendra plus de temps pour s'exécuter. Cette vitesse dépend de la routine ROM et non de la taille du mot.
Nous allons maintenant voir comment une

les meilleurs logiciels sont à Conforama



99F

La compilation des 4 jeux sur cassettes*

AMSTRAD

la compilation des 4 jeux en disquette**: **149 F**

*Amstrad 464/**Amstrad 6128 et 664

PERRE CONTACT 2993

CONFORAMA

DISPONIBLES DANS TOUS LES CONFORAMA. PRIX VALABLES JUSQU'AU 19 AVRIL 1987.

Le pays où la vie est moins chère.



ligne Basic est codée. Faites un NEW et tapez cette ligne : 10 REM LIGNE 10. Si nous analysons la mémoire à partir de &170, nous obtenons :

170: 0F 00 0A 00 C5 20 4C 49... E LI
178: 47 4E 45 20 31 30 00 00 GNE 10..
180: 00

Tous ces nombres sont en héxadécimal, et dans la colonne de droite se trouvent les caractères ASCII correspondants. Dans le cas où la valeur de l'octet ne représente pas un caractère, on obtient un point. Les deux premiers octets (0F et 00) déterminent la longueur de la ligne. C'est-à-dire que la prochaine ligne se trouverait en &17F (&170+&OF). Les deux octets suivants représentent le numéro de la ligne Basic. Celle-ci était 10 et on retrouve bien &000A qui est 10 en héxadécimal. Si vous faites un POKE &172,20, lorsque vous listerez la ligne depuis le Basic, vous obtiendrez : 20 REM LIGNE 10 alors que vous n'avez pas encore rentré de ligne 20. Facile non ? L'octet suivant, &C5 est le code de l'instruction REM. Si vous le remplacez par un autre nombre, vous pourrez obtenir une autre instruction Basic. Par exemple, faites POKE &174,&BF et vous aurez un PRINT à la place du REM. Bien sûr, un RUN entraînerait l'affichage du message Syntax error in 10 puisqu'il n'y a pas de guillemets !

Dans toute ligne Basic, un REM est suivi de commentaires, donc de codes ASCII. Les octets suivants ne posent donc aucun problème et vous pouvez aussi les modifier par des POKE.

Maintenant, si vous avez modifié notre ligne 10, faites un NEW et retapez-la, puis tapez : 20 REM LIGNE 20. Les octets qui nous intéressent sont de &17E à &182, les voici :

17E: 00 0F 00 14 00

On remarque tout de suite qu'il ne s'agit pas de caractères ASCII, ceux-ci se trouvant à partir de &20. A l'adresse &17E, on trouve un 0 indiquant la fin de la ligne précédente, donc la fin de la ligne 10. Les deux octets suivants ont la même signification que précédemment, ils indiquent la longueur de la ligne, et après eux se trouvent les deux octets donnant le numéro de la ligne. Dans l'introduction de cet article, nous voulions, entre autres, faire apparaître une ligne 50 avant une ligne 20. Faites donc un POKE &172,50 puis LIST ; et voilà le résultat !

En utilisant cette méthode de recherche, vous pouvez vous faire un petit répertoire où vous noterez les valeurs des mots Basic. Les mordus du langage machine pourront par exemple créer une routine qui numéroterait par ordre décroissant les lignes Basic. Libre à vous maintenant de "bidouiller" vos programmes Basic, vous obtiendrez peut-être des résultats surprenants.

CHIFFRES DIGITAUX

Pour un programme de jeux, ou de simulation de calculatrice, ou encore pour une horloge, il peut être utile de représenter les chiffres avec un look électronique. Ces onze lignes Basic vous permettront d'obtenir cet effet. Il s'agit tout simplement de la redéfinition des caractères ASCII 0 à 9 (codés de 48 à 57).

Avant ces onze lignes, il est peut-être nécessaire de faire un petit rappel sur le procédé de redéfinition des caractères sur CPC, ainsi qu'une petite révision du binaire.

Tout d'abord, si vous vous reportez au manuel de votre AMSTRAD vous y trouverez le jeu de caractères de l'ordinateur. Sur celui du CPC 6128, voir page 9 du chapitre 7. A cet endroit, on trouve la représentation de tous les caractères que l'on peut obtenir à la mise en route de l'ordinateur. Chaque caractère figure dans une grille de 8×8 appelée matrice. Pour l'ordinateur, chaque ligne horizontale d'une de ces matrices représente un octet qui comme chacun le sait est un groupe de huit bits. Il y a huit lignes par matrice, donc un caractère occupe huit octets en mémoire, ce qui n'est pas négligeable. Un petit calcul : On trouve 223 caractères redéfinissables sur l'AMSTRAD, soit 1784 octets occupés en mémoire ou 1,74 Ko. La table des caractères d'origine se trouve en ROM, mais si vous utilisez les instructions SYMBOL et SYMBOL AFTER, vous copierez en RAM tout ou une partie de cette table pour pouvoir la modifier. En supposant que vous désiriez recopier toute la table en mémoire, vous prendriez encore un peu plus de 1,74 Ko de mémoire vive, et la table des caractères occuperait deux espaces mémoire, un en ROM et un en RAM. Soyez donc prudents lorsque vous désirez redéfinir un ou plusieurs caractères, si leur code ASCII n'a pas réellement d'importance, prenez ceux qui se trouvent à la fin de la table, vous économiserez ainsi de la place mémoire qui pourrait vous faire défaut si vous utilisez beaucoup de variables comme dans le cas d'un programme de gestion ou d'annuaire nécessitant des tableaux très gourmands en mémoire. Dans votre cas, nous devons modifier les chiffres, donc il faut recopier la table des caractères à partir des chiffres, pas d'autres solution.

Un peu de binaire

Nous n'allons pas faire un cours complet de binaire car il y aurait trop de choses à dire, cependant nous allons voir de manière simple comment passer du binaire au décimal et du binaire à l'héxadécimal sur un octet. Nous savons qu'un octet est constitué de 8 bits. Chacun d'eux possède une valeur que l'on appelle un poids qui est égal à une puissance de 2. Le poids du bit Bi est 2 à la puissance i. Ce qui nous donne pour B7 un poids de 128 par exemple. Sur un octet, on dispose les bits de gauche à droite avec à gauche celui qui a le poids le plus fort et, bien évidemment, à droite celui qui a le poids le plus faible. Nous obtenons donc 128, 64, 32, 16, 8, 4, 2, 1 qui sont les poids respectifs des bits B7, B6, B5, B4, B3, B2, B1, B0. Pour obtenir la valeur décimale d'un octet lorsqu'il est représenté en binaire, il suffit d'ajouter les poids de tous les bits positionnés à 1. Simple, n'est-ce-pas ? Et avec de l'entraînement, on peut même le faire de tête.

Passons maintenant à l'héxadécimal (c'est-à-dire la base 16). Contrairement à ce qu'on pourrait croire, il est beaucoup plus simple de passer du binaire à l'héxadécimal que du binaire au décimal. Il suffit de séparer l'octet à décoder en deux groupes de quatre bits. On obtient ainsi deux quartets. Il faut tout d'abord les décoder en décimal, ce qui nous donne deux chiffres, puis les mettre bout-à-bout (exemple : pour 8 et 5, on obtient 85). On obtient ainsi la valeur héxadécimale de notre octet. N'oubliez pas qu'en héxadécimal, on dispose de seize caractères pour représenter un nombre, il s'agit des chiffres de 0 à 9 et des lettres A, B, C, D, E, F qui valent respectivement en décimal 10, 11, 12, 13, 14 et 15. Vous en savez maintenant suffisamment pour pouvoir redéfinir un caractère. Pour les fonctions BASIC SYMBOL et SYMBOL AFTER, reportez-vous à votre manuel, il est là pour ça !

Maintenant, ce que vous attendez avec impatience, les fameuses onze lignes :

```
10 SYMBOL AFTER 47
20 SYMBOL 48,24,36,36,0,36,36,24,0
30 SYMBOL 49,0,4,4,0,4,4,0,0
40 SYMBOL 50,24,4,4,24,32,32,24,0
50 SYMBOL 51,24,4,4,24,4,4,24,0
60 SYMBOL 52,0,36,36,24,4,4,0,0
70 SYMBOL 53,24,32,32,24,4,4,24,0
80 SYMBOL 54,24,32,32,24,36,36,24,0
90 SYMBOL 55,24,4,4,0,4,4,0,0
100 SYMBOL 56,24,36,36,24,36,36,24,0
110 SYMBOL 57,24,36,36,24,4,4,24,0
```

Attention, nous vous rappelons que les instructions MEMORY et SYMBOL AFTER ne font pas très bon ménage, soyez donc prudents.



ROUTINES D'ACCÈS-MÉMOIRE



DOKE & DEEK

Cette série de commandes RSX vous permettra, d'abord d'apprendre à créer ce type de commandes si vous l'ignorez, et surtout d'avoir à votre disposition des routines en langage machine supprimant la lenteur du Basic et de nombreux POKE et PEEK assez lourds à utiliser.

L'un des défauts du Basic de l'Amstrad est de ne pas posséder ces deux fonctions qui sont pourtant très utiles lors des accès directs à la mémoire. En effet, il peut être utile d'accéder en une seule fois à deux adresses mémoires consécutives, ne serait-ce que pour stocker une adresse ou un score dans le cas d'un jeu. Ces deux RSX nous permettront, en plus de leur intérêt non négligeable en programmation, de faire un petit rappel sur la création d'instructions supplémentaires et sur l'accès aux variables Basic depuis le langage machine.

Connaissance nécessaires pour la constitution de RSX

Pour créer vous-même ce type d'instructions, vous devez posséder un minimum de connaissances en Assembleur Z80, c'est-à-dire être capable de créer des routines, même simples, en Assembleur. De plus, il n'est pas interdit de connaître certaines adresses mémoire utiles, au contraire. Si vous en manquez, nous vous recommandons des ouvrages tels que les *"Clefs pour Amstrad"* de chez PSI, ou *"La Bible du CPC"* de Micro-Application, qui combleraient ce manque.

Programmation d'une RSX

Tout d'abord, il faut trouver un espace mémoire suffisamment grand pour stocker la routine. Etant donné la nécessité de travailler avec un Assembleur tel que DAMS ou ZEN, il ne faut pas perdre sur son espace mémoire. Ceci étant dit, passons à la programmation.

Une adresse primordiale est &BCD1 qui permet, grâce à une routine ROM, de créer une RSX. Son utilisation est très simple : il suffit, avant l'appel de cette adresse, de charger dans HL l'adresse d'une zone mémoire libre de quatre octets, et de charger dans BC l'adresse du ou des vecteurs de saut (HL et BC sont des registres du Z80, donc inaccessibles directement depuis le Basic). A la première adresse des vecteurs de saut doit figurer l'adresse (encore une !) de la table des noms de ou des instructions à créer.

Cela nous donne dans notre cas :
ORG &9000 : début du programme en &9000.
LD hl, tampon : charge dans HL l'adresse des 4 octets libres.
LD bc,vect : charge dans BC l'adresse de la table des vecteurs.
CALL &BCD1 : positionne les nouvelles instructions RSX.
RET : fin de la constitution.
tampon DEFS 4 : réserve 4 octets libres.
vectv DEFW table : fixe l'adresse de la table des noms.
JP doke : vecteur de la routine DOKE.
JP deek : vecteur de la routine DEEK.
table DEFM DOK : définition du nom de l'instruction.
DEFB &80+"E" : dernière lettre du nom.
DEFM DEE : idem pour DEEK.
DEFB &80+"K"
DEFB 0 : fin de la table des noms, suite du programme.

Attention, les noms des instructions doivent être en majuscules, car c'est sous cette forme que le Basic transcrit tous vos ordres, donc, si vos noms sont en minuscules, ils ne seront pas reconnus, et à l'appel de vos RSX vous obtiendrez un "UNKNOWN COMMAND".
Pour valider vos nouvelles instructions, vous devez depuis le Basic faire un CALL à l'adresse donnée par le ORG, CALL &9000 dans notre cas.

Les paramètres

Une instruction RSX peut fort bien être accompagnée d'un ou de plusieurs paramètres. Dans notre cas, les commandes DOKE et DEEK doivent être accompagnées de deux paramètres. Lorsque l'ordinateur exécute une commande RSX, les registres A et IX sont très utiles. Le registre A contient le nombre de paramètres accompagnant la commande (0 s'il n'y en a aucun). On peut donc dans la routine Assembleur tester si ce nombre est correct ou non pour la suite. Le registre IX pointe sur la pile des paramètres. Ceux-ci étant codés sur deux octets, donc entiers, la valeur totale se trouve à l'adresse pointée par IX et celle pointée par IX+1 (on voit déjà ici l'intérêt des DOKE et DEEK). L'adresse du second paramètre, s'il existe bien sûr, sera pointée par IX+2 et par IX+3 et ainsi de suite (remarque : IX pointe sur



l'octet bas du nombre, et IX + 1 pointe sur l'octet haut).
Nous avons donc maintenant tous les éléments nécessaires à la programmation du DOKE (voir le programme ci-après). Le DEEK est un peu plus complexe à réaliser. En effet, le deuxième paramètre est en fait l'adresse d'une variable entière (telle que a% par exemple). Nous obtenons cette adresse en Basic en faisant PRINT HEX$(@ a%), c'est pourquoi la syntaxe de notre commande sera |DEEK,adresse,à variable entière. Après appel de cette commande, la variable choisie contiendra la valeur donnée en Basic par Print HEX$(PEEK(adresse) + 256 × peek(adresse + 1)). Notre routine fonctionnera donc de la même façon que le DOKE, mis à part qu'il s'agira d'une lecture de la mémoire et non pas d'une écriture. Nous stockerons donc notre résultat directement dans la variable, ce qui est très facile puisque nous connaissons son adresse. Il est bien sûr possible d'écrire directement dans cette variable en Basic grâce à notre nouvelle instruction DOKE que nous venons de créer, mais est-ce vraiment utile ? Vous pouvez toujours essayer à titre d'exercice. Si vous n'y parvenez pas, voici quand même la solution : |DOKE, @ variable entière,nombre entier.

A propos, lorsque vous utiliserez la variable après le DEEK, ne vous étonnez surtout pas si vous obtenez un résultat négatif car le codage sur deux octets est du binaire signé, c'est-à-dire positif ou négatif suivant la valeur 0 ou 1 du bit de gauche de l'octet se trouvant à l'adresse la plus basse (vous avez suivi j'espère !).

Voilà, maintenant, à vos claviers, avec un peu d'entraînement, vous pourrez créer vous-même votre propre "bibliothèque" de RSX. Surtout, lisez bien les commentaires accompagnant le programme Assembleur, ils vous seront très utiles pour bien comprendre le fonctionnement de la routine.

ORG &9000 : adresse de début du programme, donc CALL &9000 pour valider les RSX.

LD hl,tampon : voir texte.
LD bc,vect : voir texte.
CALL &BCD1 : appelle la routine ROM validant les RSX.
RET : fin de la définition des RSX.
tampon DEFS 4 : réserve 4 octets libres.
vect DEFW table : voir texte.
JP doke : vecteur de la routine doke.
JP deek : vecteur de la routine deek.
table DEFM DOK : définition du nom de l'instruction.
DEFB &80 + "E" : dernière lettre du nom.
DEFM DEE : voir ci-dessus.
DEFB &80 + "K"
DEFB 0 : fin de la table des noms.
doke CP &2 : 2 paramètres ?
RET NZ : fin si non.
LD e,(IX + 0) : octet bas du nombre dans e.
LD d,(IX + 1) : octet haut du nombre dans d.
LD l,(IX + 2) : octet bas de l'adresse dans l.
LD h,(IX + 3) : octet haut de l'adresse dans h.
LD (hl),e : octet bas du nombre dans l'adresse.
INC hl : hl = hl + 1.
LD (hl),d : octet haut du nombre dans l'adresse + 1.
RET : fin du doke.
deek CP &2 : voir doke.
RET NZ
LD l,(IX + 0) : octet bas de l'adresse de la variable dans l.
LD h,(IX + 1) : octet haut de l'adresse de la variable dans h.
LD e,(IX + 2) : octet bas de l'adresse dans e.
LD d,(IX + 3) : octet haut de l'adresse dans d.
LD bc,&7F0E : déconnexion de la ROM basse.
OUT (c),c : voir CAHIERS D'AMSTRAD N° 5 p. 13.
LD a,(de)
LD (hl),a
INC hl : on passe à l'adresse suivante.
INC de
LD a,(de)
LD (hl),a
RET : fin de la routine deek et du programme.

Rappel de la syntaxe des commandes

|DOKE,adresse,nombre entier et |DEEK, adresse, @ variable entière. N'oubliez pas de sauvegarder le programme avant de la lancer par un CALL &9000, car une erreur de saisie pourrait être fatale et vous devriez tout recommencer.

```
10 REM ***** CHARGEUR DE RSX:   |DO [1092]
KE  &  |DEEK
20 ON ERROR GOTO 120:MODE 2        [1818]
30 nb=0:FOR ad=&9000 TO &904C      [1367]
40 READ da$:da=VAL("&"+da$):nb=nb+d [2401]
a:POKE ad,da
50 NEXT                            [350]
60 IF nb<>7824 THEN PRINT CHR$(7): [4373]
LOCATE 15,10:PRINT "Erreur dans les
 DATA":END
70 LOCATE 21,10:PRINT"Pressez [S] p [3798]
our la sauvegarde"
80 WHILE k$="":k$=INKEY$:WEND      [2180]
90 IF UPPER$(k$)="S" THEN SAVE "dok [1994]
edeek.bas"
100 CALL &9000                     [445]
110 END                            [110]
120 PRINT CHR$(7):e=ERR:IF e<>13 AN [2763]
D e<>6 THEN 160
130 nld=210+10*((ad-&9000)\8)      [1437]
140 PRINT"Erreur dans la DATA No";1 [5418]
+(ad-&9000) MOD 8;" ligne ";nld
150 END                            [110]
160 IF e=4 THEN PRINT "Erreur en li [11284]
gne 30, ou il manque une ou plusieu
rs DATA":PRINT "Utilisez le verific
ateur V2.":END
170 PRINT "Erreur quelconque ligne  [3638]
";ERL;"."
180 PRINT                          [361]
190 END                            [110]
200 REM ------------------ DATA --- [2176]
-------------------
210 DATA 21,0a,90,01,0e,90,cd,d1   [1458]
220 DATA bc,c9,00,00,00,00,16,90   [816]
230 DATA c3,1f,90,c3,32,90,44,4f   [1175]
240 DATA 4b,c5,44,45,45,cb,00,fe   [1189]
250 DATA 02,c0,dd,5e,00,dd,56,01   [1543]
260 DATA dd,6e,02,dd,66,03,73,23   [1016]
270 DATA 72,c9,fe,02,c0,dd,6e,00   [1393]
280 DATA dd,66,01,dd,5e,02,dd,56   [1188]
290 DATA 03,01,0e,7f,ed,49,1a,77   [1924]
300 DATA 23,13,1a,77,c9            [797]
```

TRANSFERT DE BLOCS

Un transfert de blocs mémoire peut être très utile en programmation, ne serait-ce que pour sauvegarder en mémoire un écran. En Basic, il faut pour cela créer un sous-programme utilisant une boucle du type FOR NEXT. Ça marche, mais lorsqu'il faut transférer plusieurs Ko, bonjour la lenteur ! Voici donc une routine RSX toute simple qui réalisera cette opération.

Définition de la commande RSX

Nous avons vu pour DOKE et DEEK le cheminement à suivre pour mettre en place ce type d'instruction. Ici, nous utiliserons la même définition (mis à part le nom de la commande et l'emplacement en mémoire de la routine), donc, aucun problème.

Programmation de la routine

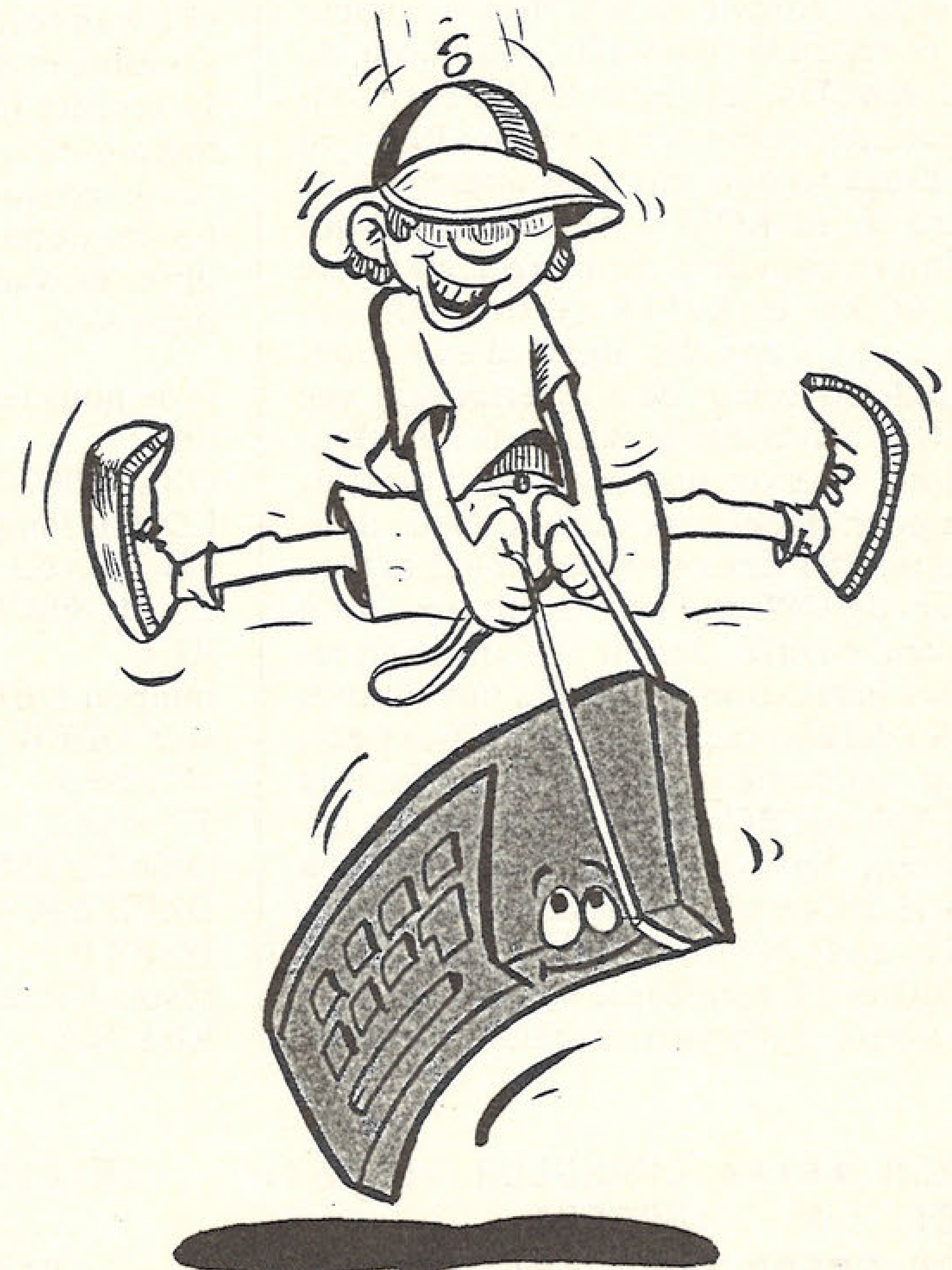
Notre but est de créer la commande ! TRANSFERT, adresse de départ, adresse d'arrivée, nombre d'octets à transférer. Le résultat sera un transfert du nombre d'octets voulus à partir de l'adresse de départ vers l'adresse d'arrivée. Cela, vous l'aviez certainement deviné, bien sûr !

La routine de transfert utilisera les registres A, IX, HL, DE et BC. Le registe A contiendra le nombre de paramètres accompagnant la commande, IX pointera sur la table des paramètres (comme pour tout appel de RSX). HL et DE contiendront les adresses de zone de transfert et BC le nombre d'octets à transférer. Le Z80 possède une instruction très pratique et très simple d'emploi, il s'agit de LDIR. Elle permet de transférer un nombre BC d'octets depuis l'adresse pointée par HL vers celle pointée par DE (cela explique pourquoi nous utilisons ces registres). Il s'agit en fait d'une boucle qui incrémentera automatiquement HL et DE et décrémentera BC jusqu'à ce que ce dernier soit nul.
Il ne reste plus qu'à réaliser le programme avec le même raisonnement que pour DOKE et DEEK. Voici le résultat :

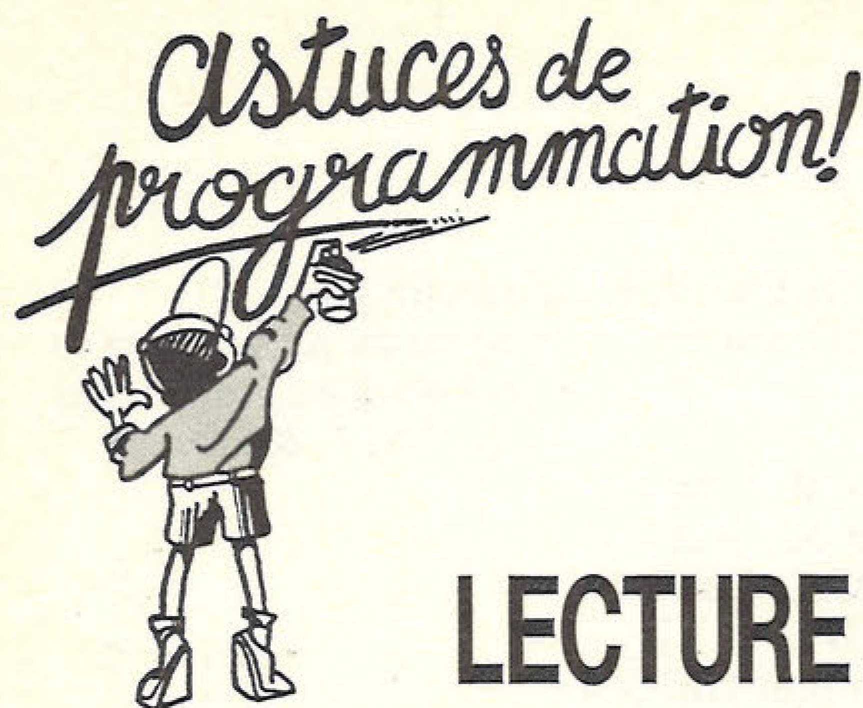
```
ORG &9080          : début du programme en
                     &9080 donc, valider par
                     un CALL &9080.
LD hl, tampon
LD bc, vect
CALL &BCD1
RET
tampon DEFS 4
vect DEFW table: définition de la RSX
JP trans
table DEFM TRANSFER
DEFB &80+"T"
DEFB 0
trans CP &03       : teste si 3 paramètres.
RET NZ             : retour sinon.
LD c, (IX+0)
LD b, (IX+1)
LD e, (IX+2)
LD d, (IX+3)       : voir texte.
LD 1, (IX+4)
LD h, (IX+5)
LDIR
RET                : fin de routine.
```

Rappel : vous devez, après avoir tapé le programme, valider la routine par un CALL &9080 depuis le Basic. La synthaxe de cette nouvelle commande est ǀ TRANSFERT, adresse de début, adresse de fin, nombre d'octets à transférer.

```
10 REM ***** CHARGEUR DE RSX:     IT [1169]
RANSFERT
20 ON ERROR GOTO 120:MODE 2          [1818]
30 nb=0:FOR ad=&9080 TO &90B4        [1306]
40 READ da$:da=VAL("&"+da$):nb=nb+d [2401]
a:POKE ad,da
50 NEXT                              [350]
60 IF nb<>5961 THEN PRINT CHR$(7):L [3891]
OCATE 15,10:PRINT "Erreur dans les
DATA":END
70 LOCATE 21,10:PRINT"Pressez [S] p [3798]
our la sauvegarde"
80 WHILE k$="":k$=INKEY$:WEND        [2180]
90 IF UPPER$(k$)="S" THEN SAVE "tra [2041]
nsfrt.bas"
100 CALL &9080                       [684]
110 END                              [110]
120 PRINT CHR$(7):e=ERR:IF e<>13 AN [2763]
D e<>6 THEN 160
130 nld=210+10*((ad-&9000)\8)        [1437]
140 PRINT"Erreur dans la DATA No";1 [5418]
+(ad-&9000) MOD 8;" ligne ";nld
150 END                              [110]
160 IF e=4 THEN PRINT "Erreur en li [11284]
gne 30, ou il manque une ou plusieu
rs DATA":PRINT "Utilisez le verific
ateur V2.":END
170 PRINT "Erreur quelconque. Si el [5490]
le n'apparait pas,"
180 PRINT                            [361]
190 END                              [110]
200 REM  --------------- DATA ---    [2176]
```



```
-------------------
210 DATA 21,8a,90,01,8e,90,cd,d1     [1836]
220 DATA bc,c9,00,00,00,00,93,90     [935]
230 DATA c3,9d,90,54,52,41,4e,53     [1447]
240 DATA 46,45,52,d4,00,fe,03,c0     [1161]
250 DATA dd,4e,00,dd,46,01,dd,5e     [904]
260 DATA 02,dd,56,03,dd,6e,04,dd     [1388]
270 DATA 66,05,ed,b0,c9              [765]
```





LECTURE ET ECRITURE D'UN SECTEUR SUR UNE DISQUETTE

Il existe, dans la ROM du lecteur de disquettes, des routines très puissantes qui ont été conçues de manière à ce que le programmeur puisse les utiliser très facilement. Les concepteurs de ces routines et de l'électronique de cette partie du CPC ont réussi à concevoir des commandes simplifiant ainsi au maximum le travail à effectuer. Nous allons ici étudier deux de ces commandes qui permettent de lire ou d'écrire un secteur particulier d'une disquette.

Quelques explications

Il existe une adresse qui permet d'accéder à ces commandes, il s'agit de &BCD4. Il suffit avant de faire un CALL à cette adresse, de charger l'adresse où se trouve le numéro de la commande, dans HL. Au retour du CALL &BCD4, les registres HL et C contiendront respectivement l'adresse ROM où se trouve la routine qui nous intéresse et le numéro de la ROM à sélectionner (vous savez qu'en haut de la mémoire, c'est-à-dire entre &C000 et &FFFF se trouvent soit l'écran, soit l'une des ROM d'extension, dont celle du lecteur de disquettes, soit une des ROM contenant le Basic). Il nous faudra donc réserver une zone libre de trois octets pour stocker ces valeurs. Nous utiliserons un RST dans notre routine. Les concepteurs du CPC ont encore fait très fort à ce niveau, en effet, ils ont pratiquement recréé des instructions. En fait, sans rentrer dans les détails, sachez qu'un RST permet, suivant son numéro, de sélectionner soit la RAM, soit une ROM suivant les données qui le suivent, ainsi que de faire un CALL à l'adresse définie par le programmeur. Avant ce RST, nous devons d'abord charger quatre registres : E contient le numéro du drive où se trouve la disquette à traiter (0 pour le drive A et 1 pour le drive B) ; D contient le numéro de la piste où se trouve le secteur auquel on désire accéder (0 à 39) ; C contient le numéro du secteur à lire ou à écrire. Ce numéro dépend du format de la disquette (1 à 8 en formatIBM, &41 à &49 en format système, et &C1 à &C9 en format DATA). Le registre HL contient l'adresse de la zone tampon où se trouveront les données à écrire sur le secteur. C'est aussi ici que seront écrites les données lues. Cette zone doit être libre, et d'une capacité de 512 octets (un demi Ko).

Il ne nous reste plus qu'à écrire notre routine :

```
ORG &9C30
LD HL,tampon
LD BC,vect
CALL &BCD1
RET
tampon DEFS 4
vect DEFW table
JP rdsect
JP wrsect
table DEFM RDSEC
DEFB &80+"T"
DEFB 0
rdsect CP &4
RET NZ
LD A,&84 : numéro de la commande écriture.
LD (com),A
main LD L,(IX+0) : adresse de la zone tampon dans HL.
LD H,(IX+1)
LD A,(IX+2) : N° de secteur.
LD D,(IX+4) : N° de piste.
LD E,(IX+6) : N° de drive.
LD (zone+1),HL
EX DE,HL : échange les contenus de DE et HL.
LD (drive),HL.
LD (secteur),A.
LD HL,com
CALL &BCD4
LD (adr),HL
LD A,C
LD (adr+2),A
LD HL,(drive)
EX DE,HL
LD A,(secteur)
LD C,A
zone LD HL,&3000 : adresse de la zone tampon.
RST &18
DEFW adr
RET
com DEFB &84 : N° de la commande.
adr DEFS 3
drive DEFS 1
piste DEFS 1
seceur DEFS 1
wrsect CP &4
RET NZ
LD A,&85 : N° de la commande d'écriture.
LD (com),A
JP main
```

La syntaxe des commandes est : |RDSECT,N° de drive,N° de piste,N° de secteur,première adresse de la zone tampon et |WRSECT,N° de drive,N° de piste,N° de secteur, première adresse de la zone tampon. Pour ceux qui désirent de plus amples informations sur tout ce qui concerne le lecteur de disquettes, consultez le *"Livre du lecteur de disquette CPC 6128, 664 & 464"* de chez Micro-Application. Vous y trouverez tout ce qu'il faut savoir sur les commandes &81 à &89, ainsi qu'un listing de la ROM du lecteur de disquettes. Enfin, on y trouve aussi un maximum de renseignements sur le FDC 765 (circuit contrôleur utilisé dans les AMSTRAD) aussi bien logiciels qu'électroniques.

```
10 REM ***** CHARGEUR DE RSX:     ¦R [1587]
DSECT   &   ¦WRSECT
20 ON ERROR GOTO 120:MODE 2           [1818]
30 nb=0:FOR ad=&9C30 TO &9CA1         [1745]
40 READ da$:da=VAL("&"+da$):nb=nb+d [2401]
a:POKE ad,da
50 NEXT                               [350]
60 IF nb<>12645 THEN PRINT CHR$(7): [4921]
LOCATE 15,10:PRINT "Erreur dans les
 DATA":END
70 LOCATE 21,10:PRINT"Pressez [S] p [3798]
our la sauvegarde"
80 WHILE k$="":k$=INKEY$:WEND          [2180]
90 IF UPPER$(k$)="S" THEN SAVE "dsk [1067]
acces.bas"
100 CALL &9C30                         [611]
110 END                                [110]
120 PRINT CHR$(7):e=ERR:IF e<>13 AN [2763]
D e<>6 THEN 160
130 nld=210+10*((ad-&9000)\8)         [1437]
140 PRINT"Erreur dans la DATA No";1 [5418]
+(ad-&9000) MOD 8;" ligne ";nld
```

```
150 END                                 [110]
160 IF e=4 THEN PRINT "Erreur en li [9635]
gne 30, ou il manque une ou plusieu
rs DATA":PRINT"Utlisez le verificat
eur V2.":END
170 PRINT "Erreur quelconque ligne  [3638]
";ERL;"."
180 PRINT                           [361]
190 END                             [110]
200 REM ----------------- DATA --- [2176]
-------------------
210 DATA 21,3a,9c,01,3e,9c,cd,d1    [1401]
220 DATA bc,c9,00,00,00,00,46,9c    [698]
230 DATA c3,53,9c,c3,97,9c,52,44    [1006]
240 DATA 53,45,43,d4,57,52,53,45    [1581]
250 DATA 43,d4,00,fe,04,c0,3e,84    [1212]
260 DATA 32,90,9c,dd,6e,00,dd,66    [716]
270 DATA 01,dd,7e,02,dd,56,04,dd    [1509]
280 DATA 5e,06,22,8a,9c,eb,22,94    [1897]
290 DATA 9c,32,96,9c,21,90,9c,cd    [1015]
300 DATA d4,bc,22,91,9c,79,32,93    [1153]
310 DATA 9c,2a,94,9c,eb,3a,96,9c    [1055]
320 DATA 4f,21,00,30,df,91,9c,c9    [1092]
330 DATA 84,00,00,00,00,00,00,fe    [951]
340 DATA 04,c0,3e,85,32,90,9c,c3    [1130]
350 DATA 5b,9c                      [763]
```

ACCES A LA BANQUE RAM DU CPC 6128

Hormis les commandes RSX telles que BANKREAD ou SCREENCOPY fournies avec le CP/M +, il n'existe pas de commandes de sélection de ces fameuses banques mémoire. Cette petite routine va vous permettre de sélectionner un des blocs de 16 Ko de la mémoire supplémentaire du CPC 6128 depuis le BASIC, d'où la possibilité de sauvegarder, par exemple, des écrans. Attention, ce programme ne tourne que sur un CPC 6128, ne l'essayez donc pas sur les autres versions.

Utilisation

La sélection des banques mémoire est très simple à effectuer et très utile pour stocker des blocs mémoire, des variables... Malgré tout, son utilisation est très stricte, car il faut toujours savoir exactement où l'on désire accéder sans se tromper de banque. Une mauvaise sélection pouvant entraîner un plantage du système, il faut donc être très prudent lors des sélections et toujours retomber sur ses pieds. Les habitués des accès mémoire trouveront ici leur bonheur et certainement des applications très intéressantes.

Le programme

On reconnaît l'en-tête classique de définition des RSX, donc aucun problème. Pour les applications, au cas où, reportez-vous aux explications de DOKE et DEEK. Une nouveauté toutefois, l'instructuion OUT (c),c du Z80, que l'on trouve d'ailleurs dans le listing de DEEK lors de la déconnexion de la ROM inférieure. Le Z80 a la possibilité de sortir, ou de lire, des données d'un bus d'adresses ou de données, conserve ses données jusqu'au prochain accès; Cette instruction utilise le registre double BC et a pour effet d'écrire sur le port d'adresse BC le contenu de C. Bien sûr, cette instruction n'est pas la seule qui permette d'accéder à un port, on trouve aussi parmi les mnémoniques (instructions en langage Assembleur d'un microprocesseur) OUT (c),a, IN a, (c)...
Le port que nous devons utiliser ici est &7FXX (XX signifie n'importe quoi). Nous devrons donc avant notre OUT (c),c charger &7F dans le registre B et la donnée à écrire dans le registe C. Cette adresse de port permet d'accéder au circuit VGA de l'AMSTRAD qui s'occupe, entre autres, de la gestion des commutations ROM/RAM et des sélections des banques de mémoire supplémentaire du CPC 6128. Si on envoie à ce circuit une valeur comprise entre &C0 et &C3, on sélectionne des blocs de la zone mémoire d'origine c'est-à-dire la mémoire à laquelle on accède à la mise en marche de l'ordinateur. Pour &C4, on sélectionne le bloc 1 de la banque 1 (la banque 0 étant la mémoire d'origine), se trouvant de 0 à &3FFF. Pour &C5, on sélectionne le bloc deux de cette même banque et ainsi de suite.
Ceci nous amène directement à notre programme qui est très court :

```
ORG &9C00          : début du programme en
                     &9C00.
LD hl, tampon
LD bc, vect
CALL &BCD1
RET
tampon DEFS 4
vect DEFW table
DEFM RAMSE
DEFB &80+"L"
DEFB 0
ramsel DEC a       : décrémente a (a=a-1)*.
RET NZ             : retour si a est différent de
                     0.
LD c, (IX+0)       : paramètre dans c.
LD a, &C0          : masque positionnant b7
                     et b6 à 1**.
OR c               : utilisé avec le registre c**.
LD b, &7F
OUT (c), c         : sort la valeur de c sur le
                     port BC.
RET                : fin de la routine.
```

* On doit tester le contenu du registre A par rapport à 1, donc plutôt que d'utiliser un PC &1 qui occupe deux octets, on choisit DEC qui, tout en utilisant qu'un seul octet, aura le même effet (voir la partie concernant les drapeaux dans vos manuels de Z80).
** LD a,&C0 et OR c simplifieront l'entrée de paramètres qui pourront varier de 0 à 7 ou encore de &C0 à &C7, le programme rectifiera de lui-même grâce à ces deux instructions. D'ailleurs, les valeurs &40 à &47 et &80 à &87 fonctionneront aussi.

```
10 REM ***** CHARGEUR DE RSX:     !R [1009]
AMSEL
20 ON ERROR GOTO 120:MODE 2         [1818]
30 nb=0:FOR ad=&9C00 TO &9C26       [2098]
40 READ da$:da=VAL("&"+da$):nb=nb+d [2401]
a:POKE ad,da
50 NEXT                             [350]
60 IF nb<>3932 THEN PRINT CHR$(7):L [4285]
OCATE 15,10:PRINT "Erreur dans les
DATA":END
70 LOCATE 21,10:PRINT"Pressez [S] p [3798]
our la sauvegarde"
80 WHILE k$="":k$=INKEY$:WEND       [2180]
90 IF UPPER$(k$)="S" THEN SAVE "ram [2156]
sel.bas"
100 CALL &9C00                      [593]
```



```
110 END                                [110]
120 PRINT CHR$(7):e=ERR:IF e<>13 AN [2763]
D e<>6 THEN 160
130 nld=210+10*((ad-&9000)\8)         [1437]
140 PRINT"Erreur dans la DATA No";1 [5418]
+(ad-&9000) MOD 8;" ligne ";nld
150 END                                [110]
160 IF e=4 THEN PRINT "Erreur en li [11284]
gne 30, ou il manque une ou plusieu
rs DATA":PRINT "Utilisez le verific
ateur V2.":END
170 PRINT "Erreur quelconque. Si el [5490]
le n'apparait pas,"
180 PRINT                              [361]
190 END                                [110]
200 REM ----------------- DATA --- [2176]
--------------------
210 DATA 21,0a,9c,01,0e,9c,cd,d1     [1694]
220 DATA bc,c9,00,00,00,00,13,9c     [609]
230 DATA c3,1a,9c,52,41,4d,53,45     [1691]
240 DATA cc,00,3d,c0,dd,4e,00,3e     [670]
250 DATA c0,b1,06,7f,ed,49,c9        [348]
```

Astuces de programmation!

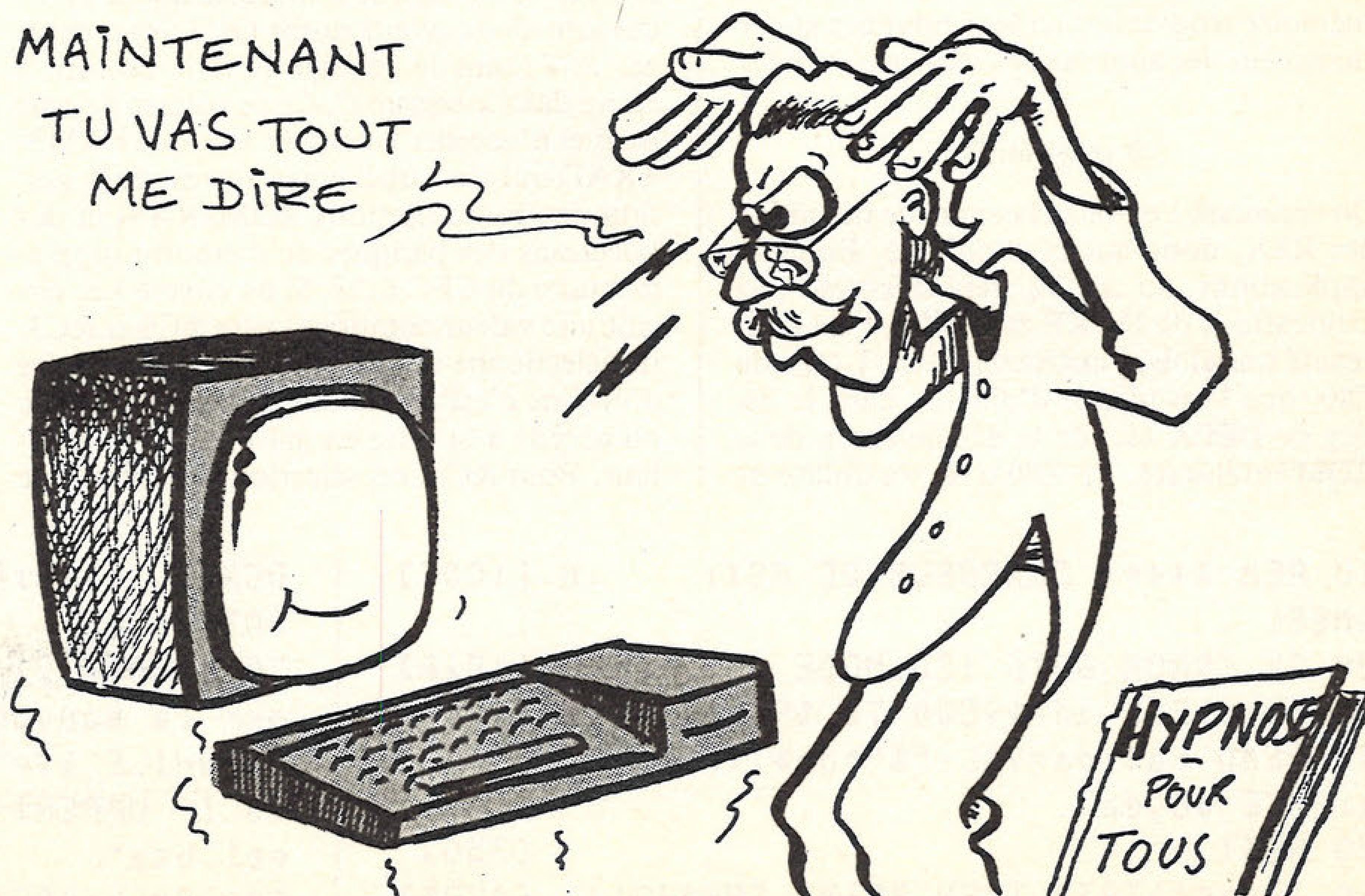




ROUTINES VIDÉO

Nous allons à travers deux petits programmes essayer de comprendre ce que peut apporter comme problème la gestion de l'écran. En effet l'Amstrad a une particularité gênante quant à la gestion de l'écran.

En voici quelques caractéristiques : adressé de c000 à # ffff, il lui faut à tout moment un espace libre de 16 KO. Le gros problème c'est que les lignes ne sont pas numérotées comme on pourrait s'y attendre. La première ligne en partant du haut est c000 mais la suivante ne sera pas directement en-dessous mais huit lignes plus bas et ainsi de suite jusqu'au bas de l'écran. Une fois arrivé en bas on remonte juste en-dessous de la première ligne. En d'autres termes si l'on commence à numéroter à partir de la ligne 0, juste en-dessous de cette ligne nous aurons la ligne 200 c'est-à-dire la deux cent unième (on compte à partir de 0). Il faut savoir que l'écran possède deux cents lignes. On constate que l'adresse de l'octet ffff sera quand même située à la fin de l'écran en bas à droite alors gare aux erreurs !!! Nous n'avons donc pas voulu faire de programmes trop sophistiqués afin que tout le monde les comprenne.



ENFIN LE LECTEUR 5" 1/4 POUR AMSTRAD



1 M OCTETS à

1699 F TTC

J'♥ LE JASMIN AM 5 D+

le 2e lecteur double têtes, double ou quadruble densité, indispensable pour votre AMSTRAD CPC 464 - 664 - 6128 et PCW 8256/8512

Ne payez plus vos disquettes 3" à 40 F. on trouve des disquettes 5" 1/4 à moins de 7 F

Accéder à toute la **bibliothèque CP/M** éditée sur 5" 1/4 grâce aux utilitaires disponibles chez « WILD WEST », 84760 St-Martin de la Brasque. Tél. : 90.77.61.36

JASMIN AM-5D+, le lecteur double têtes Puissant mais Econome

Plus besoin de retourner la disquette. La sélection de face se fait par inverseur avec indicateur lumineux.

AM 5 D+
NOUVELLE VERSION AU MÊME PRIX

Lecteur 5" 1/4 JASMIN AM5D + - 1 M : double têtes, quadruble densité, 720 K formatté, entièrement compatible AMSDOS et CP/M/2.2, CP Flash M +, livré avec disquette utilitaire de duplication, formattage et utilisation en 80 pistes........................ 1699,00 F TTC
Cable de liaison pour CPC 6128/664........................ 155,00 F TTC
Adaptateur AD 12 - VDC : pour l'utilisation avec des moniteurs sans sortie 12 V. 60,00 F TTC
Kit de liaison du JASMIN AM5D + : avec le PCW 8256/8512... 250,00 F TTC
Disquettes 5" 1/4, l'unité.. 7,00 F TTC
Imprimante spéciale AMSTRAD AM PRINTER : Silencieuse - 50 CPS - Qualité courrier - 132 colonnes en contractées.. 1995,00 F TTC
Cable CENTRONICS pour AMSTRAD........................ 175,00 F TTC

- Boîtier métallique
- Interrupteur frontal : sélection de faces
- Led bicolore indiquant la face sélectionnée
- Pieds en caoutchouc
- Connexion facilitée à l'arrière
- Technologie révisée
- Finition plus agréable

Les prix en boutique comprennent le port.

AMSTRAD - CPC 464 - CPC 664 - CPC 6128 et PCW 8256/8512 - AMSDOS sont des marques déposées d'AMSTRAD. JASMIN AM-5D est une marque déposée de T.R.A.N. sarl. CP/M est une marque déposée de Digital Research

*** 500 K et 1 M octets, non formattés**

Tous nos prix sont en fonction de nos stocks au 1er janvier 1987

BON DE COMMANDE à T.R.A.N. sarl - Impasse Lavoisier
Z.I. Les Fourches - LES ESTALUNS - 83160 LA VALETTE.
Tél. : 94.21.19.68 Crédit possible. Nous téléphoner

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE



Date d'expiration __/__ Signature ______

Veuillez m'envoyer d'URGENCE AMS - 3/87

Nom : ....
Adresse : ....
Code postal : .... Ville ....
Tél. obligatoire ....
Date : .... Signature : ....

Désignation	Quantité	Px unit. TTC	Mt.TTC

Ci-joint un chèque total : ....

Port gratuit en France pour achat de plus de 500 F TTC. Forfait de port en France pour achat de moins de 500 F : 40,00 F TTC
Supplément Contre-Remboursement : 120,00 F TTC

O.G.S. 94.65.39.05

INVERSION VIDÉO

Ce premier programme consiste à appeler une petite routine machine par "invert" pour pouvoir accéder à l'inversion vidéo. Vous remarquerez que c'est assez utile puisque cela vous évite de taper en Basic l'éternel print chr$(24). Comme on peut le voir la routine # bb5a s'occupe de traduite en caractère ascii le code que l'on met dans le registre a. Entre autre 24 est le code ascii qui sert pour l'inversion.

```
.COPYRIGHT 1985 MICRO-APPLICATION.
.DAMS.

        ORG  #9000
        LD   hl,tampon
        LD   bc,comext
        CALL #bcd1
        RET
comext  DEFW table
        JP   invid
table   DEFM INVER
        DEFB "T"+#80
        DEFB 0
invid   LD   a,24
        CALL #bb5a
        RET
tampon  DEFS 4

Text:#68F5     End:#6965          #  70 Bytes
Hmem:#8D39
10 REM CHARGEUR BASIC INVERT ****** [2170]
*****
20 MEMORY &8FFF                       [207]
30 FOR i=1 TO 28                      [337]
40 READ jl$                           [434]
50 POKE &8FFF+i,VAL("&"+jl$)         [1996]
60 NEXT:CALL &9000                    [945]
70 DATA 21,1c,90,01,0a,90             [879]
80 DATA cd,d1,bc,c9,0f,90            [1394]
90 DATA c3,16,90,49,4e,56             [951]
100 DATA 45,52,d4,00,3e,18           [1187]
110 DATA cd,5a,bb,c9                  [525]
```


FENÊTRES DÉROULANTES



Voici maintenant une nouvelle fonction qui va vous permettre de vous amuser à faire défiler en haut ou en bas selon votre choix un texte ou un dessin dans une fenêtre que vous aurez définie. On appelle cette fonction par l(à + shift) scroll,g,d,h,ba,0 ou 1. Les paramètres sont les suivants : g pour la colonne de gauche de la nouvelle fenêtre, d pour la colonne de droite de la fenêtre, h pour la ligne du haut, ba pour la ligne du bas. 0 et 1 déterminent si vous désirez un défilement vers le haut ou vers le bas. On mettra 0 pour le défilement vers le bas et 1 pour le haut. Attention il faut fournir à cette fonction tous les paramètres précités sinon vous risquez d'avoir de mauvaises surprises. Voici un exemple qui va vous permettre de mieux saisir ; tapez en Basic :

```
10 window # 1,10,20,2,20
20, print # 1,"bonjour tout le monde je vais bientôt disparaître"
30 for i = 1 to 5
40 l scroll,9,20,1,20,1
50 next
```

Deux remarques importantes sont à faire : vous avez remarqué le bord gauche à la ligne 40 est diminué d'une unité par rapport à la définition de la fenêtre. Le bord haut est également diminué d'une unité. Il s'agit en fait d'une restriction que nous impose le logiciel interne. Ceci étant lié au décalage des adresses comme expliqué plus haut. Ce décalage des lignes nous conduit à la deuxième remarque : la routine en elle-même ne nous permet que de décaler de huit lignes la fenêtre définie. Ces huit lignes correspondent à un caractère (chaque caractère est défini sur huit lignes et huit colonnes). Il faut donc calculer au préalable le nombre de caractères que contiendra la fenêtre en hauteur puis multiplier le scrolling par ce que vous avez déterminé. Entre autre 5 (ligne 30) est un bon compromis pour tout faire disparaître. La routine du listing Assembleur # bb50 se charge de décaler en haut ou en bas (on l'indique en chargeant le registre b) de huit lignes la fenêtre paramétrée ; on fournit aux registres h,l,d,e, la taille de la fenêtre. Afin de ne pas vous laisser sur votre désir d'en savoir plus nous exposerons plus tard la manière de sauvegarder une zone mémoire de l'écran et de la restituer.



```
.COPYRIGHT 1985 MICRO-APPLICATION.
.DAMS.

         ORG  #9000
         LD   hl,tampon
         LD   bc,comext
         CALL #bcd1
         RET
comext   DEFW table
         JP   scroll
table    DEFM SCROL
         DEFB "L"+#80
         DEFB 0
scroll   LD   a,0
         LD   b,(ix+0)
         LD   h,(ix+8)
         LD   d,(ix+6)
         LD   l,(ix+4)
         LD   e,(ix+2)
         CALL #bc50
         RET
tampon   DEFS 4
```

```
Text:#68F5        End:#6998        #  A3 Bytes
Hmem:#8D39

10 REM CHARGEUR BASIC SCROLLING *** [2080]
***
20 MEMORY &8FFF                        [207]
30 FOR i=1 TO 48                       [557]
40 READ jl$                            [434]
50 POKE &8FFF+i,VAL("&"+jl$)          [1996]
60 NEXT:CALL &9000                     [945]
70 DATA 21,2b,90,01,0a,90              [545]
80 DATA cd,d1,bc,c9,0f,90             [1394]
90 DATA c3,16,90,53,43,52             [1020]
100 DATA 4f,4c,cc,00,3e,00             [718]
110 DATA dd,46,00,dd,66,08            [1043]
120 DATA dd,56,06,dd,6e,04             [207]
130 DATA dd,5e,02,cd,50,bc             [498]
140 DATA c9,fc,a6,0a,90,00             [987]
```

Astuces de programmation!





DEUX ROUTINES "SYMPAS"

Les deux programmes suivants n'ont pas de rapport avec la gestion de l'écran mais pourront si vous êtes astucieux quant à leur utilisation se révéler de véritables outils vous aidant à la programmation.

ÉCHANGE DE CONTENU

Le premier programme est en Assembleur, il y a aussi le chargeur Basic qui l'accompagne. Il crée une nouvelle fonction que l'on appelera par : | swap, @a, @b les deux variables a et b étant affectées de réels ou d'entiers indifféremment. Par exemple vous pouvez essayer en Basic a = 0.12:b = 14: | swap @a, @ b. A ce moment, après avoir appuyé sur return vous pourrez vérifier le contenu des deux variables en faisant print a,b ; vous constaterez que les contenus ont été intervertis. Vous voyez l'avantage énorme de ce procédé car vous n'avez pas besoin d'utiliser une variable intermédiaire et une longue ligne de Basic comme a = 10:b = 14:c = a: a = b:b = c sans compter la difficulté de s'y retrouver dans un long programme. Bien sûr, si vous voulez retrouver les contenus initiaux il vous suffira de rappeler la fonction. En fait cette fonction Basic est équivalente à la fonction ex de,hl que l'on utilise en langage Assembleur. Pour le programme en Assembleur on remarque que hl et de récupèrent à travers le registre d'index ix les adresses des deux variables que l'on fournit par le sigle @. Ensuite on sauve les deux adresses correspondant en fait à deux groupes de 5 octets (codage des nombres à virgules). Puis on transfert le contenu de la première variable (call trans) dans un espace de 5 octets (mem1). On prend l'adresse de début de la deuxième variable et on transfert le contenu de cette dernière dans la première

variable. En dernier lieu on transfert le contenu de mem1 dans la deuxième variable. Vous avez senti que le procédé revient quand même à prendre une variable intermédiaire mais en langage machine cela est effectué à très haute vitesse.

```
.COPYRIGHT 1985 MICRO-APPLICATION.
.DAMS.

         ORG  #9000
         LD   hl,tampon
         LD   bc,comext
         CALL #bcd1
         RET
comext   DEFW table
         JP   swap
table    DEFM SWA
         DEFB #80+"P"
         DEFB 00
swap     LD   h,(ix+1)
         LD   l,(ix+0)
         LD   d,(ix+3)
         LD   e,(ix+2)
         PUSH de
         PUSH hl
         PUSH de
         LD   de,mem1
         CALL trans
         POP  hl
         POP  de
         CALL trans
         LD   hl,mem1
         POP  de
         CALL trans
         RET
trans    LD   bc,5
         LDIR
         RET
mem1     DEFS 5
tampon   DEFS 4
Text:#68F5        End:#69D2       #  DD Bytes
Hmem:#8D39
```

```
10 REM CHARGEUR SWAP ************** [1758]
20 MEMORY &8FFF                     [207]
30 FOR i=1 TO 71                    [334]
40 READ jl$                         [434]
50 POKE &8FFF+i,VAL("&"+jl$)        [1996]
60 NEXT:CALL &9000                  [945]
70 DATA 21,41,90,01,0a,90           [1008]
80 DATA cd,d1,bc,c9,0f,90           [1394]
90 DATA c3,14,90,53,57,41           [836]
100 DATA d0,00,dd,66,01,dd          [1192]
110 DATA 6e,00,dd,56,03,dd          [861]
120 DATA 5e,02,d5,e5,d5             [1583]
130 DATA 11,3c,90,cd,36,90          [1214]
140 DATA e1,d1,cd,36,90,21          [867]
150 DATA 3c,90,d1,cd,36,90          [1087]
160 DATA c9,01,05,00,ed,b0          [1208]
170 DATA c9,00,00,00,38,85          [1316]
180 DATA 22,90,0a,90,90,90          [925]
```

LISTAGE EN CODE ASCII

Le dernier programme vous permettra de lister en code ascii toute votre mémoire Ram. Si vous voulez lister votre Rom il existe de très bons livres comme *"La Bible du programmeur"* de chez Micro Application qui donne les détails de toute la Rom passés au peigne fin. A priori on se demande à quoi pourrait servir de connaître l'état de la mémoire vive surtout en ascii. Il vous est déjà arrivé de posséder des programmes en langage machine qui utilisaient des routines que l'on appelle par RSX. Or vous avez oublié le nom de la routine. C'est très simple : il vous suffit de charger votre programme, de faire tourner le programme de Dump et vous découvrirez à un moment le nom de votre routine. Les autres codes n'ayant pas de réelles significations pour l'instant. Cela peut être intéressant pour trouver une erreur dans le Basic. Si un de vos amis par exemple vous donne un programme mais qu'il l'a protégé par une série de pokes en machine invisibles en Basic, car souvent disposés derrière les rem, il vous est impossible de savoir en interprétant correctement l'ascii de quoi il en retourne. Attention ce n'est pas un "déplombeur" mais un programme qui peut vous aider dans la recherche de fautes éventuelles.

Guillaume PONTICELLI

```
10 '******************             [669]
20 '****DUMP ASCII*****            [658]
30 '***POUR ZONE RAM***            [1052]
40 '******************             [669]
50 MODE 2                          [513]
60 LOCATE 10,11:PRINT"Adresse de de [1887]
part ?"
70 LOCATE 30,11:PRINT"----":ch$="": [3458]
x=0
80 WHILE x<4                       [1165]
90 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 90      [1090]
100 LOCATE 30+x,11:PRINT a$:ch$=ch$ [2769]
+a$:x=x+1
110 WEND                           [390]
120 ch$="&"+ch$:ch=VAL(ch$):IF ch<0 [2504]
 THEN ch=65536+VAL(ch$)
130 IF (ch<0 OR ch>65535) THEN 60  [1771]
140 CLS:x=10:y=1                   [897]
150 WHILE y<22                     [1220]
160 LOCATE x,y:PRINT HEX$(ch):x=x+5 [1528]
170 WHILE x<31                     [1192]
180 w=PEEK(ch):IF (w<32 OR w>255) T [3114]
HEN w=46
190 LOCATE x,y:PRINT CHR$(w):GOSUB [1371]
270:x=x+1
200 WEND                           [390]
210 y=y+1:x=10:WEND                [1577]
220 LOCATE 2,24:PRINT"(c) pour cont [6116]
inuer,(a) pour autre operation"
230 r$=INKEY$:IF r$="" THEN 230    [2534]
240 IF r$="c" THEN 140             [1212]
250 IF r$="a" THEN 50              [875]
260 END                            [110]
270 ch=ch+1                        [922]
280 IF ch>65535 THEN 260           [1693]
290 RETURN                         [555]
```





LES APPORTS DU CP/M

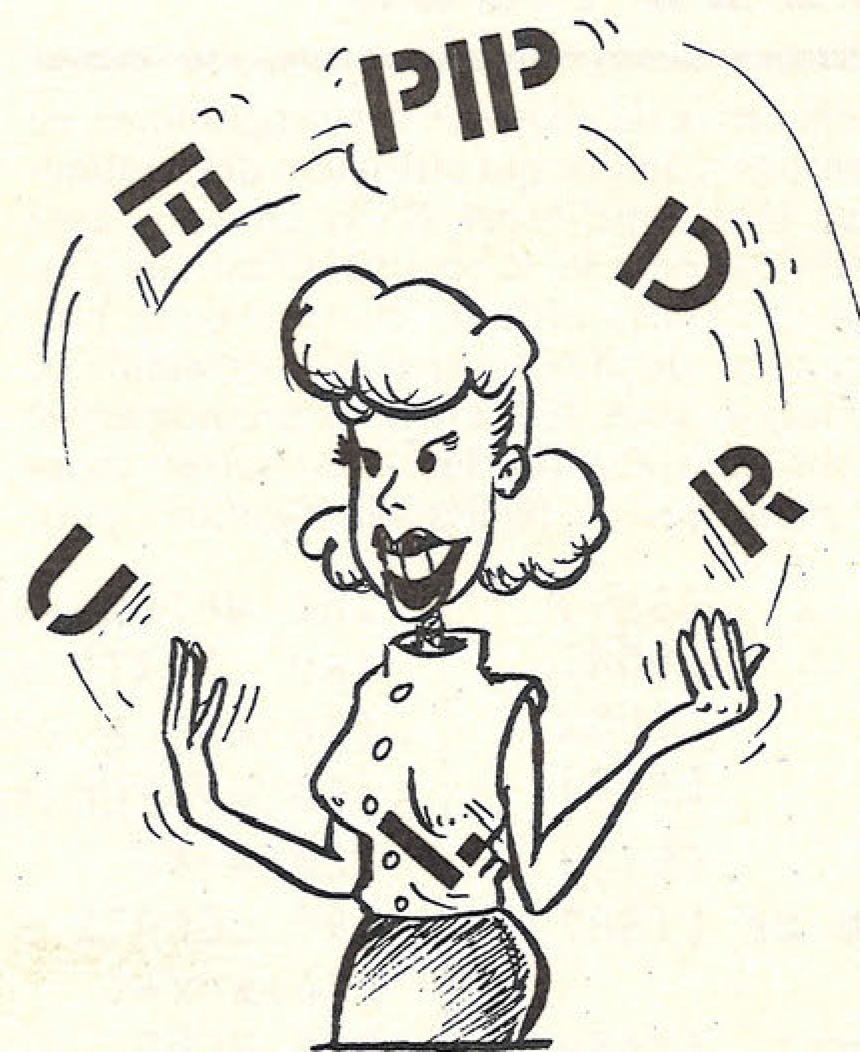
Les CPC Amstrad ont eu la bonne idée d'être équipés du système d'exploitation de Digital Research, CP/M. Ce dernier est implanté sous la version 2.2. sur les CPC 464 et CPC 664, et sous la version 3.0 également intitulée CP/M + sur les CPC 6128. La plupart des utilisateurs de micro-ordinateurs familiaux Amstrad ignorent bien souvent la fabuleuse puissance que recèle ces systèmes, et se contentent de n'utiliser que le système d'exploitation propre aux CPC : Amsdos. Nous allons essayer ici avec quelques exemples relativement simples (bien que la convivialité de CP/M ne soit pas des meilleures, essentiellement en raison de son âge avancé) de vous aider à découvrir de nouvelles fonctionnalités de CP/M.

La commande PIP

La commande PIP dissumule des fonctions dont la majorité d'entre vous n'a peut être même pas imaginé la présence. Ces fonctions sont utilisables sous la forme de caractères disposés entre crochets derrière une commande. Par exemple, si nous prenons la commande suivante :
A > PIP wahouh.txt: = yeahh.doc [SAttention^ZQvoiture.^Z], reconnaissons qu'elle n'a rien de conventionnel ! En fait sa fonction est tout simplement d'extraire une partie du texte situé dans le fichier source, pour l'envoyer dans le fichier de destination. La signification exacte de cette commande n'a pas lieu d'être expliquée ici, vous pourrez vous-même imaginer vos commandes grâce aux codes qui vont vous être expliqués. Rappelez-vous seulement que ces codes qui correspondent à des fonctions doivent toujours être indiqués entre crochets, après la commande PIP.

Les codes de fonctions de PIP.COM

A : copier uniquement les fichiers modifiés depuis la dernière session de travail.
C : demander une confirmation avant d'aller plus loin (par exemple dans le cas d'un effacement de fichier).
E : afficher pendant la copie, les données transférées, sur l'écran.
F : élimine les sauts de pages pendant la copie.
L : change tous les caractères majuscules du



fichier source en minuscules dans le fichier de destination.
Pn : indique une longueur de page de n lignes.
Sxx : commence la copie à partir de la phrase 'xx'. La fin de la phrase est repérée lors de la rencontre d'un caractère ^Z.
Tn : dispose toutes les tabulations du texte à la colonne située n caractères plus loin.
Qyy : arrête l'impression d'un texte lors de la rencontre de la chaîne de caractères 'yy'.
U : transforme les lettres minuscules en lettre majuscules.
V : vérifie le fichier pendant la copie (on vérifie si les données du fichier d'arrivée sont les mêmes que celles du fichier de départ).
Z : met à 0 le bit de parité.

Voici qui termine la description de toutes les commandes de PIP. Ainsi si maintenant vous rencontrez une ligne CP/M ou CP/M + ressemblant à ceci, par exemple :
A > PIP TEXTE.TXT: = ESSAI.DOC [L V Sbonjour^Z], vous saurez instantanément que le fichier ESSAI.DOC, situé sur la disquette par défaut est transféré dans un fichier intitulé TEXTE.TXT, que pendant le transfert les majuscules seront transformées en minuscules (lettre L), qu'une vérification sera effectuée (lettre V), et que la copie ne commencera qu'à partir de la chaîne de caractères 'bonjour' (lettre S suivie par la phrase 'bonjour^Z'). Amusez-vous bien !

Les messages d'erreur de ED

ED est comme vous le savez tous, l'éditeur de texte inclu avec le CP/M. Les connaisseurs savent que ED est absolument horrible à utiliser, et donc ne s'en servent pas. Ceux qui en savent moins que les autres l'utilisent quant même, et comme ED est pratiquement inutilisable tant il est complexe, ils font sans arrêt des erreurs, et en plus, ils ne comprennent pas les messages qui sont affichés. Pour aider les pauvres utilisateurs de ED, voici la liste des lettres apparaissant après un message d'erreur, et leur signification, puisque vraisemblablement, les concepteurs du programme sont incapables d'écrire des phrases en entier.
? : signifie que vous avez tapé une commande non reconnue.
> : le buffer mémoire est plein et ne peut plus accueillir d'autres données.
£ : la commande spécifiée ne peut pas être exécutée autant de fois que demandé.
O : impossible d'ouvrir un fichier LIB avec la commande R.
E : la commande a échoué.
F : erreur de fichier.

BIG BROTHER
OU
LE GEANT DE L'IMPRIMANTE

Tout géant a son histoire. Devenir l'une des plus grandes firmes d'un marché suppose un héritage, un savoir faire né de l'expérience et d'une évolution.

HISTORIQUE

1908 : La firme Yasui Sewing Machine se lance dans la réparation de machines à coudre et la production de pièces détachées.

1934 : Fondation officielle de la firme BROTHER.

1961 : La firme fait son entrée sur le marché de la machine à écrire et commercialise la première BROTHER portable.

1971 : BROTHER présente sa première imprimante rapide.

1980 : La firme a produit dix millions de machines à écrire et présente sa première machine électronique de bureau.

1982 : BROTHER fait son entrée sur le marché de l'imprimante avec le succès que l'on connaît.

UNE REPUTATION PRESTIGIEUSE AU SERVICE D'IMPRIMANTES DE HAUTE QUALITE

En 1987, BROTHER vous propose une gamme complète de plus de dix modèles d'imprimantes toutes aussi fiables les unes que les autres, élaborées avec un souci constant de qualité et d'esthétique. Peu encombrantes, rapides, silencieuses et compatibles avec la majorité des plus grandes marques d'ordinateurs, les imprimantes BROTHER sont belles... Qualité qu'il ne faut pas rejeter lorsqu'on maîtrise la technologie. Grâce à leur compatibilité PC et avec de nombreux ordinateurs personnels, vous trouverez forcément un modèle qui vous convient. Du professionnel exigeant pour son informatique industrielle ou bureautique au hobbyiste passionné, tous ceux qui désirent un outil performant peuvent trouver une imprimante à leur mesure.

BROTHER CONNECTION...

Pour tous les budgets et pour tous les systèmes, quelques modèles de la gamme 1987 :

M-1109 :

La M-1109 est une imprimante matricielle faisant pénétrer l'utilisateur d'ordinateurs personnels dans un monde de précision et de



fiabilité peut-être inconnu jusqu'alors. Avec deux qualités d'impression, NLQ (Proche Courrier) et "list", elle associe compacité et performances : rapide, elle peut imprimer jusqu'à 100 caractères par seconde ; créative, elle peut laisser libre cours à votre imagination par l'association de plusieurs styles et tailles de caractères. La M-1109 n'est pas uniquement "familiale", elle sait réagir en professionnelle pour s'adapter à votre matériel (interface parallèle et série) et restituer sans problème vos graphiques ou caractères spéciaux grâce à la haute précision de sa tête d'impression. Elle peut, entre autres, traiter votre courrier par simple pression sur une touche.

HR-20 :

Imprimante à marguerite, la HR-20 est particulièrement destinée à ceux qui recherchent une réelle Qualité Courrier notamment pour des applications de traitement de textes. Permettant l'insertion automatique de documents et la réimpression de textes (grâce à une mémoire interne de 8 000 caractères) elle sait mettre en valeur un point en changeant sa couleur, d'impression. Doté d'un ruban bicolore (noir et rouge) elle utilise des marguerites interchangeables en cassettes. Tout cela lui confère sécurité, simplicité et souplesse. Economique, elle est utilisable avec le plus grand nombre d'ordinateurs personnels et de Compatibles PC. Elle ouvre de nouveaux horizons dans la bureautique pour faire ressortir plus encore le soin que vous portez à vos documents.

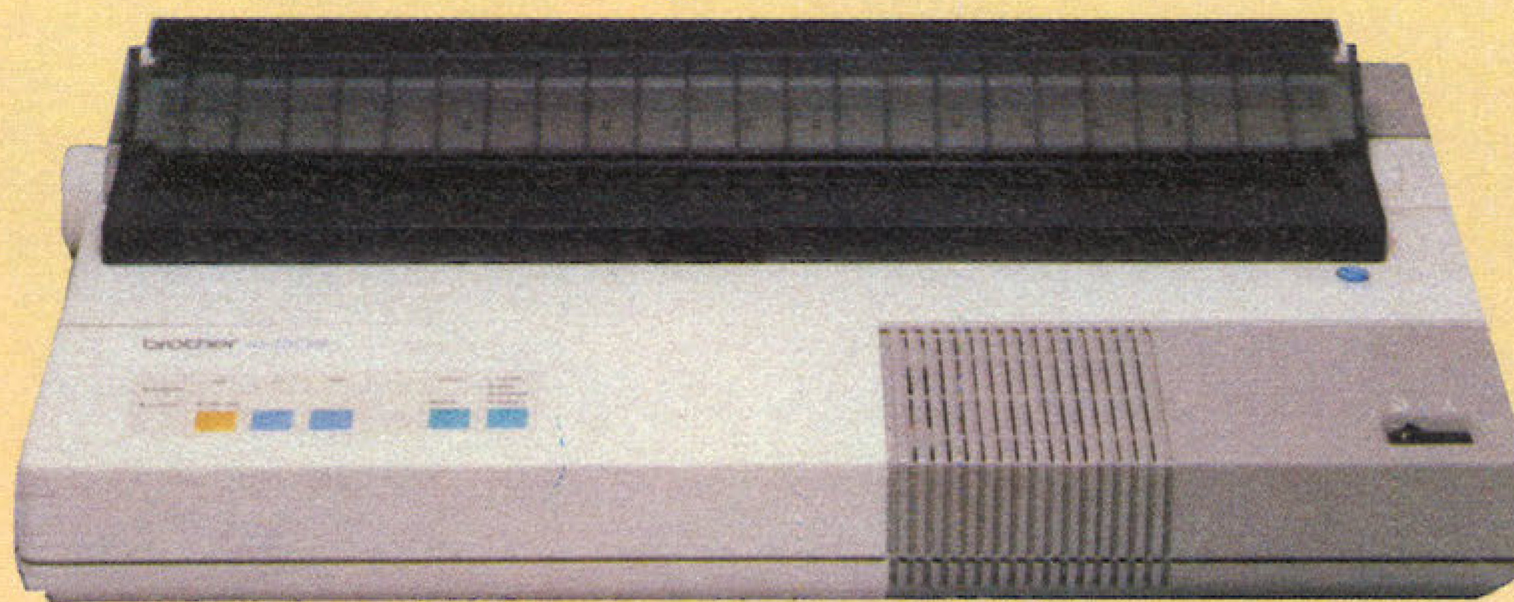


M-1409 :

Outre sa vitesse d'impression (180 cps), la M-1409 est dotée d'une largeur d'impression de 110 colonnes (à 10 caractères par pouce) qui permet d'imprimer sur format 21 × 29,7 dans le sens de la longueur ou de la largeur (très pratique pour les tableaux à l'italienne). Vous pouvez réaliser des représentations graphiques donnant plus de conviction à vos rapports et le tout avec une simplicité remarquable. Les manipulations de papier (entraîneur à picots, découpe du papier, insertion automatique des feuilles...) sont réduites au minimum. Silencieuse, polyvalente, cette imprimante matricielle a vraiment de quoi séduire. Elle offre en plus une double interface (série et parallèle). Elle est en outre compatible avec les PC (polices de caractères et codes de contrôle) ou encore avec l'Epson FX-80.

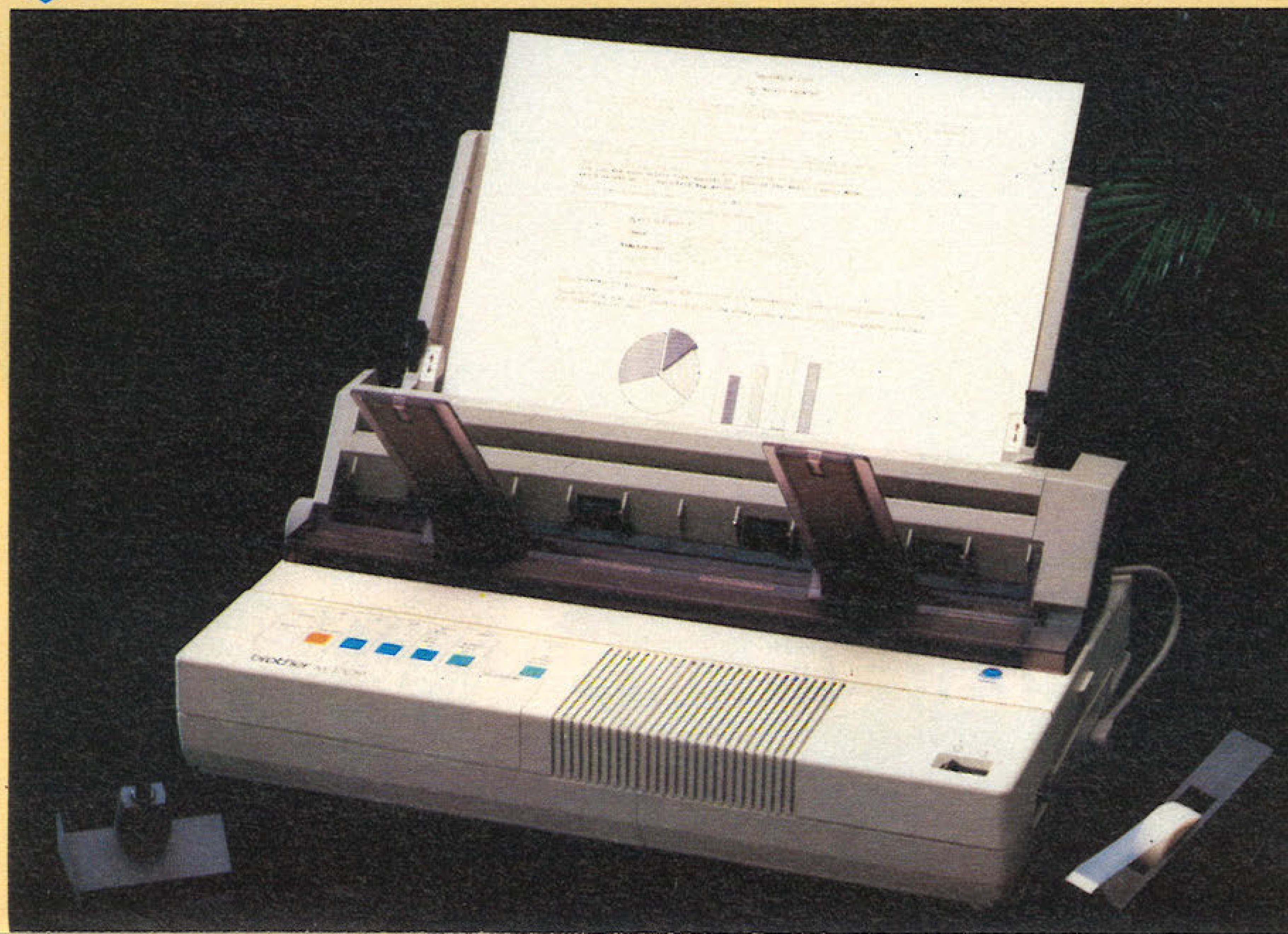
M-1509 :

Grande sœur de la M-1409, elle offre un large cylindre de 136 colonnes tout en restant peu encombrante et ultra-plate. C'est aujourd'hui l'un des best-sellers mondiaux de BROTHER grâce à son rapport performance/prix exceptionnel.



M-1709

Dernière née de la gamme des imprimantes professionnelles BROTHER, la M 1709 associe performance et esthétique.



Ultra-plate et aussi large que la M 1509, elle est très rapide (240 CPS en élite et 200 CPS en pica), ses qualités graphiques et d'impression du courrier en font une des meilleures auxiliaires de votre ordinateur personnel.

HR-35 DD :

Impression par marguerite ou matricielle ? Comment trouver le compromis entre la rapidité, les possibilités graphiques des imprimantes à aiguilles et la qualité de frappe des marguerites... BROTHER, là encore innove en répondant à des besoins d'utilisation les plus divers en présentant la première imprimante "bicéphale" équipée d'une double tête d'impression : marguerite et matricielle. Conçue pour être utilisée avec les exigences des systèmes logiciels intégrés, elle frappe vos textes avec style et imprime vos graphiques à l'intérieur même de vos documents écrits.

Pour un coût à peine supérieur à celui d'une imprimante classique, elle est unique et cependant très simple d'emploi. Grâce à sa compatibilité matérielle et logicielle, la HR-35 DD représente une des meilleures solutions pratiques et économiques en matière d'impression et de connectique.

Bien sûr, il ne s'agit là que d'un tour d'horizon sommaire des imprimantes de la gamme BROTHER. Certaines ont le "plus" qui rend les choix difficiles mais toutes possèdent et utilisent le savoir-faire de BROTHER en matière d'impression pour tendre vers un but unique : la Qualité... et votre plus grande satisfaction.

the SENTINEL

PROCHAINEMENT DISPONIBLE POUR CPC 464-664-6128



Au delà de vos rêves les plus fous ! Dans un monde où la seule force est l'énergie pure, se trouve SENTINEL.
Combattez à travers 10 000 pays aux graphismes originaux !
Essayez d'absorber The SENTINEL pour la remplacer et devenir le Maître du Pays...



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 43 39 23 21

Vente par correspondance :
Veuillez libeller votre chèque à l'ordre de :
UBI SOFT - 1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Joindre 20 FF supplémentaires si vous désirez recevoir votre programme en recommandé.

The SENTINEL
CBM K7 110 FF - D. 160 FF
AMS K7 110 FF - D. 160 FF

AMS - 3/87

PETITES ANNONCES

ACHATS

Cherche moniteur couleur pour 464. M. Delong, tél. 40.35.92.63 aux jours ouvrables, jusqu'à 16 h 30.

Achète lecteur de disquettes DDI 1 pour CPC 464 + "graphisme en 3 dimensions". Faire offre à Stéphane Navailles, 124, rue Maurice-Chevalier, St-Pierre-Dumont, 40000 Mont-de-Marsan.

Cherche interface RS 232 C, Modem V 21/23, contacts sur télématique (par exemple logiciel de communications, interface et modem de n° 20 de pApplicat°) pour Amstrad. Et cherche divers livres sur langage machine (ou photocopie). Tél. 78.31.73.61. Counio Jean-Louis, 2, rue Dupleix, 69330 Meyzieu.

Achète moniteur couleur pour CPC 6128, prix maximum 1 500 F ou échange contre moniteur mono chrome si possible. Téléphonez au 98.59.54.58, Vincent Rouat, Quelenec Ergue Gaberic, 29000 Quimper.

Amstrad CPC 464 achète lecteur de disquettes DDI 1 + disquettes, le tout pour 1 300 F maxi. Adresse : Mirouze Olivier, 17, rue Jean-Andrieu, 31500 Toulouse. Tél. 61.80.50.90 (après 18 heures).

Cherche drive DDI 1 pour CPC 464 (prix entre 800 et 1 000 F) et cherche également contact avec toutes personnes possédant un CPC 464 pour échange (logiciels, utilitaires). Christophe Siccardi, 5, place des Minimes, 83300 Draguignan. Tél. 94.67.12.09.

Achète pour PCW 8256, dBase II, Turbo-Pascal, originaux + documentations. Prix à convenir. Faire offre au (1) 42.23.30.65 avant 17 heures.

Cherche programmes éducatifs tout niveaux, particulièrement espagnol et orthographe de la 6e en 3e, 5e. Bouille Stéphane, Carret d'Amunt, 66500 Prades. Tél. 68.05.02.16, entre 7 h et 8 h.

Amstradiste cherche Amstrad CPC 464 à 1 600 F maximum, appeler le 45.78.86.46, demander Stéphane ou au 45.79.79.52, demander Pascal, à partir de 18 h. Correspondant(e) habitant la région parisienne.

Achète lecteur de disquettes 5"1/4 urgent, s'adresser à Sylvain Helliot. Tél. aux heures des repas au 96.72.25.37. Adresse : 4, route de la Tourelle, Pléneuf V.A., 22370. Répondez-moi vite.

Recherche Amstrad-Magazine n° 1. Faire offre à Vincent Fages-Gouyou, 32, rue Serge-Launay, 95370 Montigny-les-Corneilles. Tél. 39.97.47.79.

Urgent achète DDI 1 pour CPC 464 (prix maximum 1 700 F bon état). Pellissier Florian, 5, rue de l'École Polytechnique, 75005 Paris. Tél. 46.33.52.66.

Achète photocopies des notices en français des jeux suivants : "Shogun", "Vendredi 13" et "Rambo". Faire offre à David Martin, rue des Catalpas, La Prunerie, 24430 Marsac-S/Isle.

Cherche (pour cause perte) photocopie notices en français des jeux suivants : Empire, Code name mat, Superprint. Merci d'avance. Cherche lecteur de cassettes compatibles CPC 6128. Prix maximum 150 F. Adresse : M. Bretelle, 3, allée du Pigeonnier, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. 69.20.62.01.

Achète jusqu'à 20 F, numéro 3 d'Amstrad Magazine. Bon état recommandé. Faire offre à Kaiffer Jean-Christophe, 2, rue du Maréchal-Foch, 68600 Neuf-Brisach. Tél. 89.72.54.40, après 17 h 30.

Achète mode d'emploi (ou photocopie) de Tasword, Biggles, Super Paint et Samantha Fox, cause perte, suite à un déménagement. Tél. 45.48.65.52.

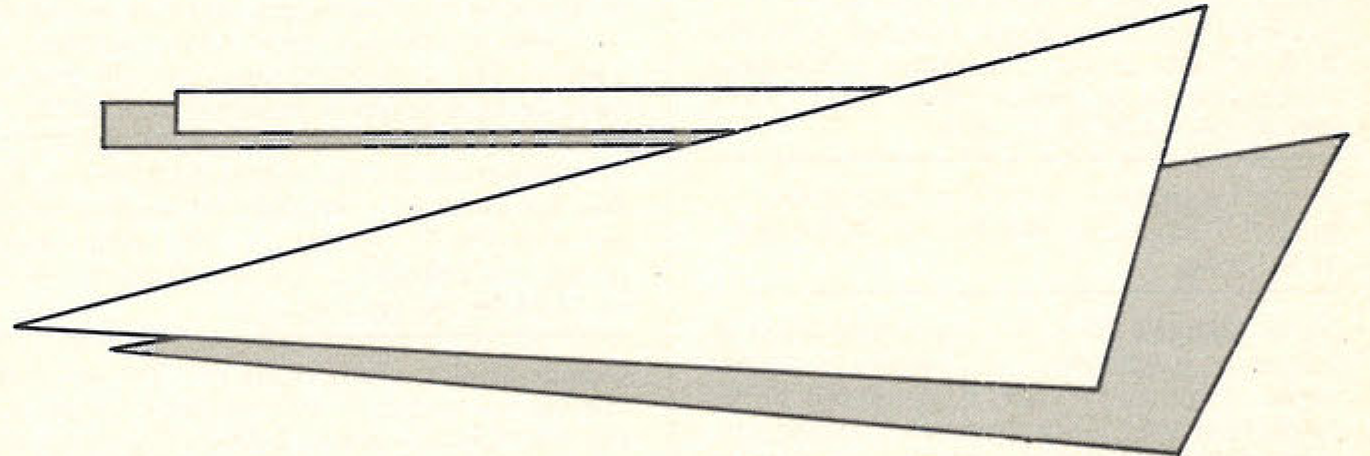
Achète DDI 1 pour CPC 464 en mauvais état mécanique et ou schéma du lecteur. Tél. 76.08.42.68.

Achète notices de : la bataille d'Angleterre, Rescue on Factalus, Théâtre Europe. Téléphoner après 18 h 30, demander Loïc au 43.81.75.11.

Achète Laser Basic, C Basic Compiler, Scrabble, Amstradames, etc. Faire offre à Audiffren D., 78, La Taillette, 95180 Menucourt.

Cherche drive DD1 (1 000 F) ou DMP 2000 (1 100 F). Bon état exigé. Faire offre au 83.29.15.79, après 18 heures ou écrire à Frédéric Gaudillère, 82, avenue Carnot, 54130 Saint-Max.

Urgent recherche moniteur couleur pour CPC 464. Tél. 82.84.71.81. Demandez Philippe après 17 h 15.



Achète moniteur couleur pour Amstrad 464 ou achète adaptateur péritel à bas prix. Possibilité d'échanges. Possède nbreux logiciels et nouveautés. Echange uniquement contre moniteur couleur ou adaptateur couleur ou autre périphériques (crayon optique, extension mémoire, joystick, doubleur joystick, 2e lecteur de disquettes...). Alexis au 16 (1) 42.04.52.99.

Cause perte, achète mode d'emploi (ou photocopie) de Tasword, Biggles, Samantha Fox et Space Moxing. Tél. 45.48.65.52 après 19 heures.

Urgent achète CPC 6128 mono ou couleur de préférence (1 700 F maxi) + ordinateur Sega SC 3000 Yeno (valeur 2 250 F) + planche à roulettes Américaine (Powell, valeur 1 500 F) livré sans roues + 7 k7 vidéo 2000 480 min. (facultatif). Tél. 47.53.83.19, après 19 heures (Grégory).

Achète Amstrad DMP 2000 bon état 600 F max. Tél. tous les jours de 12 h 30 à 14 heures au 68.92.26.53 (Laurent).

Cherche méthodes complètes de Copyrighting et d'édition de Newsletters (lettre de la nation, de M. Debre, etc.). Cherche aussi DMP 2000 1 300 F maxi TBE payable en plusieurs fois. Contacter François Jean-Marie, Montlouis, 18160 Lignières.

Cherche livres de programme pour VG 5000. Demander Wilfried. Tél. 99.00.72.10. M. Valérie Wilfried, Le-Pré-Blanc, Broons-sur-Vilaine, 35220 Chateaubourg.

Recherche PRGS Discovery Plus cartouche Mirage-Imager pour 664. Jean-Louis, 47.94.67.60, après 17 h 30. Echange n° 1, 3, 4 d'Amstrad Magazine contre PRGS.

VENTES

Vends CPC 664 couleur + Graphiscop II + magnéto + câble + joystick + nombreux jeux, disquettes, et livres + revues + doc. Urgent ! Très bas prix. Tél. 42.07.44.34. Appelez vite ! C'est très intéressant comme prix !

Vends table traçante imprimante MCP 40 pour Amstrad CPC 464, 4 couleurs + nbreux accessoires (rouleaux, stylos) + notice, valeur 1 600 F cédée 580 F, état neuf. Tél. 27.86.56.78.

Vends VG 5000 + alimentation secteur + 2 manettes jeux + extension mémoire + lecteur de K7 + 3 K7 jeux + 1 K7 Basic + livre pour initiation et programmes. Prix 1 500 F. Lyon 69000. Tél. 78.06.27.73, H.R.

Vends synthétiseur vocal Techni-Musique + logiciel Vocagraphic (400 F). Tél. 40.81.84.65, H.R. Denis.

Vends Okimate 20 + Amsword (traitement de textes) + Superpaint (pour dessiner). Valeur réelle : imprimante 2 290 F, Amsword 390 F, Superpaint 395 F (tarif "général"), le tout pour 1 700 F au lieu de 3 075 F. M. François Vossels, 8, rue des Peupliers, 93240 Stains.

Vds TI 99/4A + magnéto K7 + prise péri. + modules jeux + TI Calc + B.E. + K7 jeux + livres : 4 000 F. Tél. 44.03.33.96, après 18 h.

Auteur des "affaires Véra Cruz et Sidney" vend son compacteur graphique multi-fonction pour Amstrad 6128, 664 et 464 avec DD1, disquette 200 F avec notice d'utilisation. Blancon Gilles, 6 km route de Balata, 97234 Fort-de-France (par avion). Tél. 16.596.64.56.48, les après-midi.

Vends Amstrad CPC 464 couleur, 9 mois d'utilisation, très bon état, 2 500 F. Roulois Ludovic. Tél. 46.32.03.20, le soir après 19 heures.

Vends Echo-Soft (digitaliseur de sons, disc) : 375 F et Printer Pac II (recopie d'écran sur imprimante, disc) : 200 F ou les deux pour 500 F. Ecrire à Xavier Tschambser, Fontaine-Mâcon, 10400 Nogent-sur-Seine. Logiciels originaux avec notice.

Vends Vidéopac + avec 2 cassettes de jeux 300 F avec cordon péritel. 13, rue du Docteur-Charcol, 94260 Fresnes. Tél. 47.07.22.62, à partir de 18 h 30. Stéphane Hugot.

Vds 75 F traduction française intégrale (53 pages) Devpac (notice). Cazalens Maurice, BT A1, Bonamour-Ouest, 07700 Bourg-St-Andeol.

Vends Amstrad CPC 464 + MP 1 + 50 jeux et utilitaires ou plus. Tél. 27.97.60.67, M. Delemme. Prix à débattre (3 500 F).

Stop affaire ! vends 464 + DDI + adap. péritel + 40 à 50 logiciels (jeux et utilitaires). Etat neuf, peu servi 3 000 F. Tél. 47.32.32.63.

Vends Amstrad CPC 464 couleur (1/86) + imprimante Seikosha GP 100 A avec cordon : 3 500 F. Tél. (1) 34.14.73.84.

Vds imprimante DMP 2000 + 2e lecteur de disquettes FD 1 + Textomat + Datamat + Multiplan. L'ensemble 3 000 F. Doudoff, 03260 Billy. Tél. 70.58.08.34.

Vends N° 2, 5 et 7 de CPC, 2×81 + 16 K et logiciel à bas prix. Vends premier numéro d'Amstrad magazine au plus offrant. Rémy 20.30.04.92.

Vends CPC 464 monochrome + lecteur de disquette + 100 logiciels de jeux d'une valeur de 10 000 F, vendu 4 500 F. Tél. 48.41.76.59, Olivier.

Cause double emploi, vends CPC 464 monochrome + 11 logiciels (valeur 1 300 F) excellent état : 3 000 F. Tél. 82.89.50.47 après 18 h 30, Patrick.

Vends imprimante Seikosha GP 500 A compatible CPC 464 (identique à DMP1) plus traitement de textes "Amslettre" (cassette) + Ramette 500 feuilles papier. Le tout 1 300 F. Vuillemin J., 28, rue Général-de-Gaulle, 21850 St-Apollinaire. Tél. 80.71.65.05.

Vends chaîne Hi-Fi Amstrad (modèle TS-80) à commande à distance, dans son meuble d'origine et avec 2 enceintes. La chaîne est constituée d'un amplificateur associé à un égalisateur graphique (7 bandes), d'un Turner (PO GO FM) et d'une platine K7 et d'une platine disque. On y trouve aussi le mode loudness et les filtres (Rumbles, Scratch). Le tout vendu à 1 500 F ou 2 000 F avec les disques et le casque. Demander Adrien Laplanche, 87, avenue Aristide-Briand, 92120 Montrouge. Tél. (1) 47.35.71.16 (P.S. état neuf).

Vends imprimante graphique couleur Okimate 20 de mai 86 + ruban imprimante couleur neuf + câble Centronics imprimante Amstrad : 1 400 F. Tél. 60.22.62.02 après 19 h 00. Possibilité de faire porter le matériel sur PARIS.

Très urgent vends CPC 464 monochrome + 50 jeux sur cassettes + synthétiseur vocal + souris + livres + joystick + très nombreuses revues. A débattre... Le tout 3 500 F. Tél. 64.38.34.59, Alexandre, 18 h.

Grande affaire, vends Amstrad CPC 464 très bon état + lecteur de disk (encore sous garantie) + 60 logiciels, le tout 2 500 F. Région Lyonnaise et Stéphanoise, appelez au 78.23.99.39.

A vendre imprimante Brother type M 1009, état neuf, double entrée, série et parallèle + câble Amstrad : 1 000 F. Legrand. Tél. (1) 45.58.18.28.

Vends ensemble ou séparément : ss garantie, CPC 464 couleur, 200 F. Lecteur DD1 avec interface, 1 000 F. Tél. le soir après 20 h au 34.61.33.50.

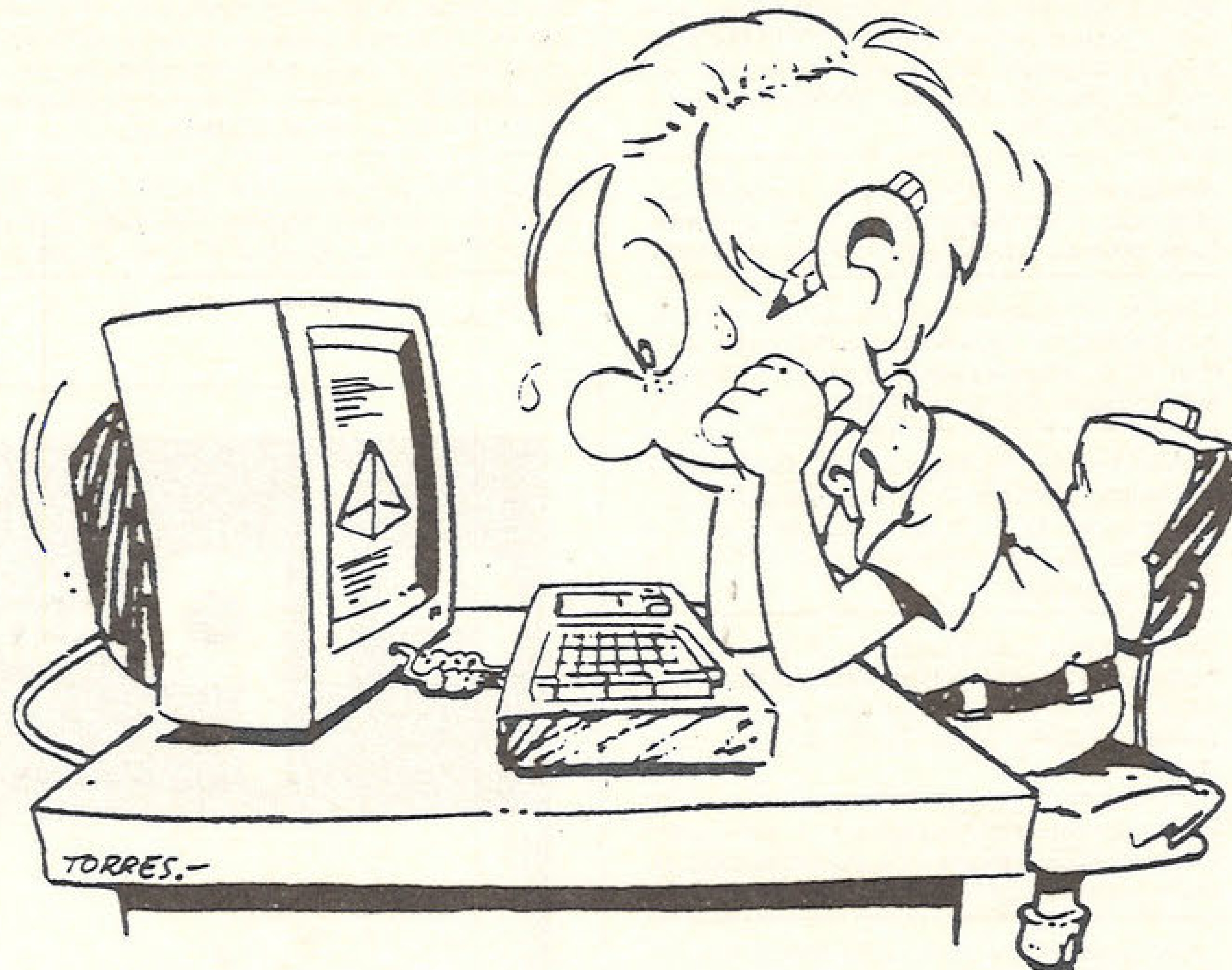
Vends ordinateur CPC 464 (mono-chrome), avec cassettes de jeux et manettes de jeux du 31/12/85. Très bon état : 1 650 F (prix à débattre). Tél. 39.80.91.54, 95100 Argenteuil.

Vends CPC 464 couleur + logiciels + livre, prix à débattre. Tél. 27.67.00.12, après 16 heures, 22, rue du Docteur-Guérin, 59460 Jeumont.

Vends PCW 8256 complet + gestion domestique + disk 3 800 F. Tél. (1) 47.85.87.23, 92700 Colombes.

Vends CPC 464 monochrome + manuel instruction + cassette démonstration + logiciel (budget familial) très bon état. Tél. (1) 30.35.34.42, Viarmes (Val-d'Oise). Après 20 h.

Vends CPC 464 couleur, sous garantie (achat 03/86) + jeux + joystick, le tout en TBE prix



3 100 F. Ecrire à Paturaud David, 6, rue Raymond-Joyeux, 23300 La Souterraine.

Vends Amstrad CPC 464 couleur. Acheté 12/86 avec de nombreux jeux et une manette. Prix 3 000 F. Vends console jeux Attari avec manette. Prix 300 F. Nguyen. Tél. 48.27.80.73.

Vends câble liaison MNTL-AK-K7, avec grande possibilité de sauvegarde de pages Vidéotex, et de relire les données tout en étant **déconnecté.** Vendu par les PTT : 230 F. Vendu par moi : 50 F. **Comparez donc les prix !** Tél. 68.94.23.14 (après 18 h).

Vends livre "La découverte de l'Amstrad CPC 464, 664 et 6128" (P.S.I.) 100 F. Tél. 83.27.29.25.

Vends ZX81 + extension + 3 livres de programmes + manuel anglais/français : 700 F. Tél. 90.22.48.71, 96, impasse T.-Aubanel, Jonquerettes, 84450 St-Saturnin-les-Avignons.

Vends CPC 464 monochrome + livres et programmes, le tout 1 000 F. Tél. 30.90.68.57, région parisienne.

Vends CPC 464 monochrome + bible du 464 + trucs et astuces + joystick + logiciels + K7 : 2 100 F. Imprimante DMP 1 + papier : 1 200 F. L'ensemble pour 3 000 F. Matériel en excellent état avec notices et emballage d'origine. Assembleur-désassembleur D.A.M.S. (neuf) : 200 F. Tél. (1) 30.55.12.11, après 19 h.

Vends CPC 464 couleur 2 700 F + DDI 1 1 300 F + RS 232 Mercitel 550 F + crayon optique 150 F, divers livres et revues (92 Clichy). Tél. 47.31.67.83 entre 18 et 20 heures, Eric.

Vends Amstrad CPC 664 monochrome 2 900 F. Demande 50 F pour frais de port (donne housses clavier-écran). Ecrire à Henrion Patricia, 26, rue Principale, 54490 Avillers-Piennes. Réponse assurée.

Je vends cause double emploi CPC 464 couleur (unité centrale uniquement, avec disquette CPM/logo et manuel utilisateur) pour 2 200 F. Pratiquement jamais servi, emballage d'origine. Tél. (1) 47.06.61.41, M. Ortusi (Heures bureaux).

Vends Amstrad CPC 464 couleur, bon état, peu servi, 2 500 F avec joysticks, logiciels, manuels, plus Amstrad PCW 8256. Traitement de textes, imprimante, papier listing (feuille et étiquettes). Disquettes vierges, manuels, 5 000 F. Demander Chiarovano Yves, 21, rue de l'Union, 93300 Aubervilliers au 48.33.33.90.

Vends Amstrad PCW 8256 sous garantie + 3 logiciels de jeux (Tomahawk, Batman, Force 4, Missions détector) + traitement de textes, logo, CPM Plus. Etat neuf. Prix 4 500 F. Région parisienne, 91700 M-Nègre. Tél. 60.76.61.73.

Urgent vends ordinateur "parfait état" cause double emploi. Modèle Amstrad CPC 464 (lecteur de K7 + moniteur monochrome) avec joystick 20 logiciels et synthétiseur vocal Amstrad. Valeur initiale 5 000 F, cédé à 2 500 F. Prix à débattre. Tél. 42.26.45.72, 18 heures.

Vends TI 99/4A + magnéto compatible + joysticks + 5 modules (basic étendu, gestion de fichiers, compositeur musical, et 3 de jeux), nombreuses cassettes (jeux, initiation à la programmation, etc.). Le tout avec raccordements, alimentation, manuels, interface péritel et 5 "99 magazine". Valeur actuelle : environ 6 000 F. Prix à débattre. Tél. (1) 64.80.55.19.

Vends Amstrad 464 monochrome + cassettes 1 600 F. Tél. H. Repas 80.46.11.31 (Dijon).

Vends Amstrad CPC 664 couleur seul 3 690 F ou avec Textomat + Datamat + Superpaint + joystick + utilitaires + 30 logiciels + livres + revues, le tout 4 190 F. Tél. (1) 47.61.00.74, le soir.

Vends dBase III (disc + doc) + P.E. (éditeur de texte), le tout 5 000 F. Tél. 85.55.10.67, heures repas.

Vends Interface péritel UHF-SECAM. CGV-PHS60 avec interrupteur antenne électronique incorporé + alimentation 300 F. Tél. 64.95.83.74.

Vends imprimante couleur Okimate 20 année avril 1986. Prix 1 800 F ou à débattre. Tél. 48.92.07.74, Olgard J.-Jacques, 33, avenue A.-France, 94600 Choisy-le-Roi.

Vends CPC 664 couleur + joystick + manuel : 3 200 F. Tél. 45.47.61.43, après 19 heures.

Vds TRS 80 mod. 1, niv. 2, 16 K écran vert + orchestra 80 + dos complètes + K7 jeux + éducatifs. Parfait état de marche. Faire offre, E. Van Laethen, 8, place de l'Orangerie, 69230 St-Genis-Laval.

Vends lecteur 3"1/2, ICV, pour CPC 664 et 6128, parfait état. Vendu avec système exploitation 720 KO. Parfaite compatibilité avec CPC sous garantie jusqu'au 01.05.87. Donne avec 40 disks 3"1/2 remplis de jeux, utilitaires. Prix 2 300 F. Tél. au 77.68.61.19, après 19 h 30.

Vends lecteur disk DD1 1 000 F. Cherche Amstradistes pour échanges de logiciels possédant 600 environ. Ecrire à Souvanthong, 1/8, rue Maréchal-Joffre, 59510 Hem. Tél. 20.75.22.83.

DIVERS

Appel aux Amstradiens. Envoyez-moi tous vos listings sur papier (programmes débutants de 10 lignes, les "Pros" avec plein de couleur et d'animation sont les bienvenues). Tous seront regroupés dans une brochure pour débutant ou "fana". Adresse : M. Touchard Joël, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris.

Cherche renseignements pour les jeux Rambo. Au troisième stage, après avoir délivré les prisonniers je suis poursuivi par un hélicoptère. Comment faire pour le détruire ? Laurent Cédric, rue du Canada 11, 6760 Virton (Belgique). Tél. 063.57.66.14, après 16 heures, demander Cédric. Merci d'avance. Recherche aussi contact dans la région Virtonnaise pour créer un club.

Amstrad PCW cherche contact pour échange idées : M. Y. Sokha, 94, avenue Edouard-Vaillant, 92100 Boulogne-Billancourt.

Cherche programmes physique (niveau 4e, 3e) listings. Ecrire à M. Ladieu Stephan, 1, rue des 7-Chevaux, 70300 Luxeuil-les-Bains (Haute-Saône).

Association propose programmes éducatif pour le primaire sur CPC 6128, 464, 664. Ecrire ou

téléphoner à l'Association BioInfo, 28, avenue Charles-de-Gaulle, 91210 Draveil, 69.40.78.04 le soir.

Possesseur Amstrad 664 + Vortex FI.X recherche tous contacts pour échanges, conseils sur Vortex. Berdin Christophe, 5, rue Arthur-Rimbaud, 62580 Vimy. Tél. 21.73.79.65, après 19 heures.

Cherche documentation complète sur Modem Digitelec DTL 2000. Patrice au 90.56.02.26.

Recherche renseignements sur un club Amstrad se trouvant près de Lille, Roubaix, Tourcoing, dans le Nord. Ecrire à M. Ludovic Parenty, 11, rue Arao, 59200 Tourcoing.

Cherche contacts sur PCW (jeux et utilitaires). Vends crayons optique pour CPC avec son logiciel : 99 F. Olivier Brottes, 11, route du Mazet, 43400 de Chambon-sur-Lignon.

Urgent cherche imprimante pour CPC 464 moins de 1 200 F ou lecteur de disquettes. Cherche aussi contacts sur Lagny-Meaux pour échanges. Information : un club informatique est ouvert à Meaux au centre socio-culturel, St-Faron pour initiés. Débutants de 13/16 ans. Tél. 60.07.65.03 (le soir).

Programme apprentissage du chinois niveau 1 à vendre. Ecrire pour doc. PG, 20, rue Chanzy, 59350 St-André-les-Lille, sur CPC 6128, 664, 464.

Payez vous le système de vos rêves : revenus supplémentaires facilement et rapidement. Envoyez vos noms et adresses avec 10 F pour frais de port à G. Lemaire, rue Vieux-Thier, 17 B-5270 Marchin (Belgique). Réponse assurée.

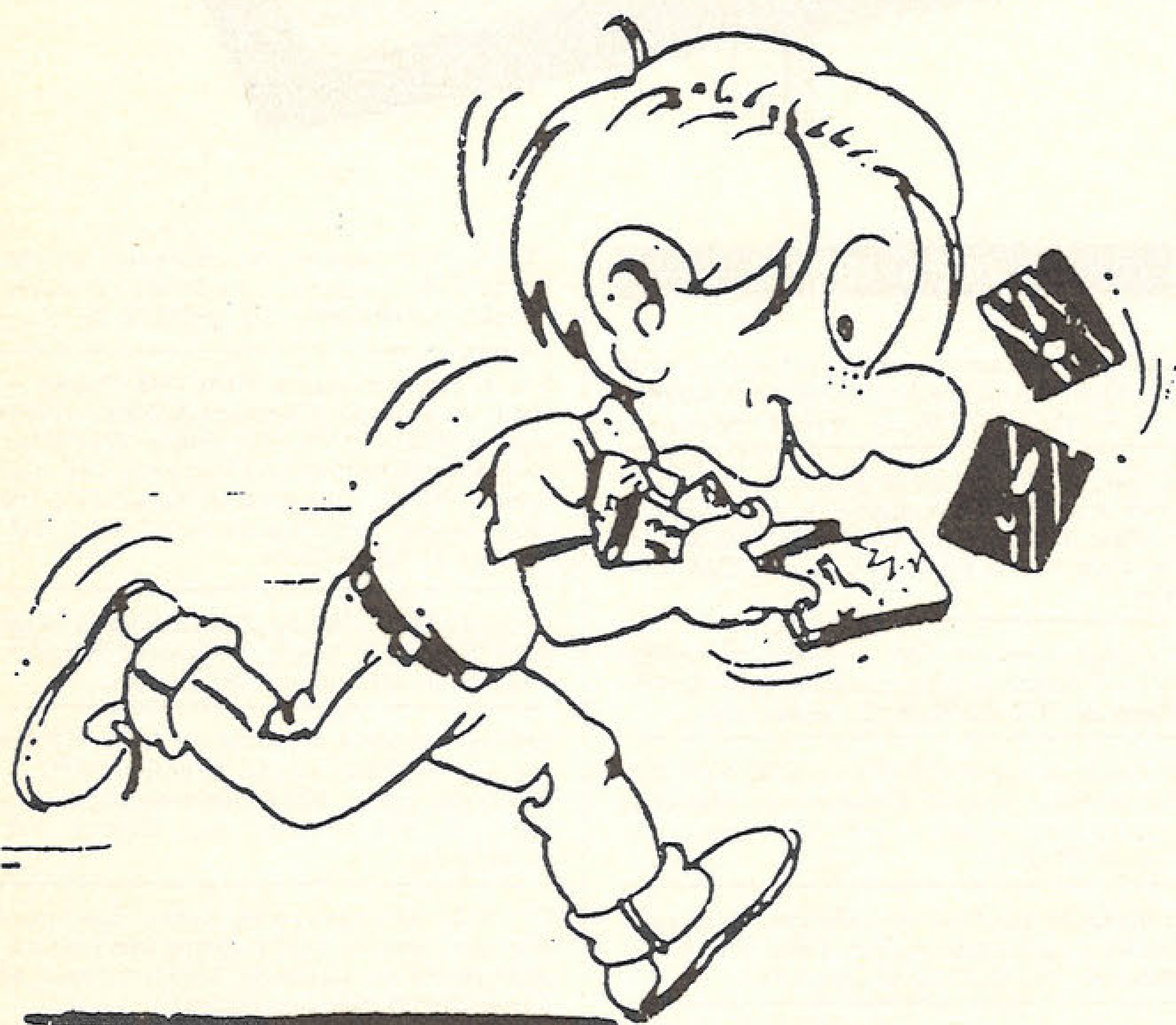
Amateur de micro-informatique et d'astrologie cherche contact et/ou correspondance avec personnes ayant le même intérêt pour ces deux disciplines. Recherche également documentations, revues, livres traitant de l'astrologie et de la micro-informatique. Ecrire M. Tramier Jean-Marie, 2, boulevard Tzaréwitch, 06000 Nice.

Je possède un CPC 464 couleur. Je cherche des garçons ou filles pour créer des jeux. J'ai crée du son et de l'image, il manque l'animation. Si vous avez 12 ou 13 ans, téléphonez-moi, vite ! Tél. 60.47.02.10. Demandez Olivier, que vous soyez bons ou nuls en Basic !

CPC 464 + drive cherche contacts région Compiègne. Recherche documentation du logiciel Transmat. Tél. 44.83.15.26 (le soir). Philippe (60200 Marguy-les-Compiègne).

Recherche Amstradistes région Méru (Oise) pour échanges de jeux et d'idées. Tél. 44.22.02.05. Michel.

Possesseur d'un 6128 couleur, cherche tous contacts pour résoudre des problèmes en basic ou échanger des logiciels. Olivier Destandau, Ecuisses, 71210 Montchanin (Saône-et-Loire).



Recherche mode d'emploi pour le jeu "Zombi" sur CPC 6128. Contact 64.26.20.87, Stéphane.

J'offre un violon d'étude à qui m'initiera en 3 ou 4 leçons, à la découverte du PCW 8256, plus particulièrement à Logoscript... Tél. 45.43.60.10, à partir de 20 h.

CPC 6128 recherche correspondant en Suisse ou proche région française. Contacter Fabian Tissières, Sous-Gare, 3958 St-Léonard-en-Valais, Suisse. Tél. 027.31.21.84.

Cherche Amstradistes CPC, Suisse ou France région Lemanique, pour échanges d'idées, etc. T. de Coulon, 18, ch. du Couchant, CH-1007 Lausanne (Suisse).

Curieux recherche pour CPC 464, 664, 6128, tout logiciel, ou schéma notice, etc. Ecrire Christian Minamont, 02, rue Charles-Crépin, 37530 Nazelles.

Cherche solution de "Mainaid Madness". Ecrire à Bideaux Emmanuel, 13, AVENUE DU 8-Mai-1945, 60000 Beauvais.

Savez-vous faire parler votre Amstrad sans synthétiseur, comme dans "Hold-Up" ? Si oui, contactez Jean-Luc au 37.45.83.44 (après 18 heures).

Faites une bonne action ! Aidez un néophyte complet en langage Machine. En effet, je cherche "Urgent" un Amstradiste sur la région Lyonnaise (Lyon et sa banlieue), qui m'aiderait à y comprendre quelque chose ! Tél. 78.46.46.11, après 20 heures. Christophe.

Qui utilise le progiciel : "Tubo 416" ? et qui s'intéresse aux utilitaires en général peut écrire : Christian Minamon, 2, rue Charles-Crépin, 37530 Nazelles. Merci (contact Local c'est encore mieux !) tout m'intéresse...

Possesseur Amstrad PC 1512 (version allemande) recherche utilisateur même système version française (ou autre IBM compatible) pour échanges idées, etc. Région Lorraine privilégiée. Tél. 19 49 6897 75963 ou écrire D. Lamotte, Rentrischer Str. 3 D6602 Dudweiler.

Un branché de 6128, possédant de nombreux progs (+ de 300, dont Ikari, Topgun, T.T. Racer). Cherche contacts pour échanges de progs. Ecrire à Fiorello Franck, 48, rue du Crêt-d'Œillet, 42400 St-Chamond.

Débutant PC 1512 cherche correspndants(es) (entre 14-18 ans) s'intéressant au basic 2. Ecrire à David Builtjes, 8, rue du Chêne-Ungersheim, 68190.

CPC 6128 cherche correspondant pour explication et contact. Débutant AB6 Fontanisses, 48000 Mende. Tél. 66.49.13.61.

Recherche livres Amstrad concernant CPC 6128 et aussi un correspondant pouvant échanger idées avec un débutant. Téléphoner au 55.72.24.77 après 19 heures (sauf lundi) ou toute heure samedi. Valetoux Jean-Christophe, 53, avenue Gl-Leclerc, 19200 Ussel.

Cherche programme "généalogie" sur K7 paru dans les Cahiers d'Amstrad n° 2 fév./mars 86. Paierai frais de transport. Tél. 44.83.37.43, le soir.

Recherche personne possédant un Amstrad CPC 464 pour contact uniquement dans la région de Sarreguemines. Tél. 87.98.43.36 : uniquement le samedi.

Recherche personnes intéressées par création d'un club PCW utilisateurs en Eure-et-Loire. Ecrire à M. J.-D. Massart, 29, rue Renouard-Saint-Loup, 28000 Chartres. Réponse assurée.

ASTUCES. Fini le document ou la feuille qui refuse obstinément de tenir en place ! Voici l'astuce qui va résoudre ce petit problème qui irrite nos nerfs. Renseignements contre enveloppe timbrée à votre nom. Ecrire à M. J. BP 37, 14290 Orbec.

Cherche solution de Mandragore, ecrire à Regis Pauchard, 118, boulevard Brune, 75014 Paris. Tél. 45.45.37.44.

Amscroze, club Amstrad sur Vitrolles, accueille tous les mordus de l'informatique à la maison de quartier de la ferme de Croze à Vitrolles. Renseignements et Inscriptions : Maison de Quartier ferme de Crole, 13127 Vitrolles. Tél 42.79.59.28. Réunion tous les vendredis à partir de 18 heures.

Recherche photocopies de la doc. Seikosha GP 100 A + Textomat maxi 200 F. Pradalier, 8, square de la Libération, 93100 Montreuil.

Amstrad 464 + drive echange divers (jeux, utilitaires, news...). Lelong Sébastian au 60.03.46.53, 9, rue de la Pernelle, 77280 Othis.

CPC 6128 recherche contacts (jeux, utilitaires) 3" ou 5"1/4 Vortex. Nicolas (après 17 h la semaine). Tél. 48.93.89.94.

Possesseur Amstrad 6128 cherche contact dans région Toulousaine pour échanger astuces et logiciels (80 logiciels). Tél. 61.48.19.95 (après 6 heures).

6128 2 DMP 2000 + 5"1/4 cherche contacts échanges de toutes sortes et particulièrement utilisateurs sérieux en dBase. Cauzeret 70, village Estelan, 13011 Marseille. Tél. 91.89.37.00.

Personnes désirant participer à l'achat groupé d'un ordinateur neuf Amstrad PC 1512. Tél. 78.73.54.37. Département 69, 42, 38 au priorité.

PC 1512 cherche contact avec PC et compatibles. Tél. 40.97.28.64, le soir. M. Lambert André, La Pilardière, 44440 Teille (Nantes).

CPC 464 et compatible IBM cherche contacts (même étranger). Dubois Robert, Hôtel Le Caléou, Domaine du Rouret, 07120 Grospierres.

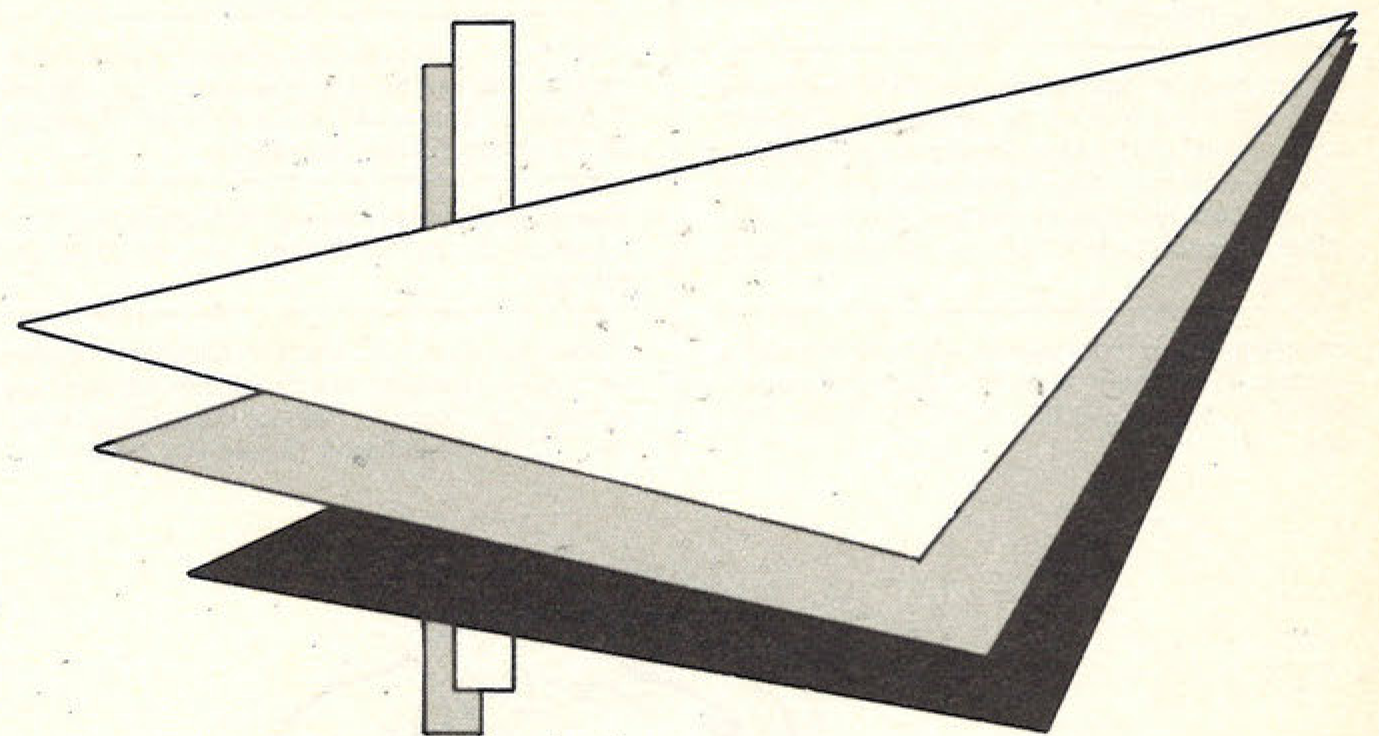
Possesseur Amstrad PCW cherche contacts pour échanger idées, astuces et autres. Tél. 91.71.78.39 (Elliot, après 19 h).

Cherche contacts pour CPC 6128. Tél. (1) 45.42.54.88, Stéphane.

CPC 6128 débutant en assembleur, cherche Amstradistes pour échanges, idées, trucs, problèmes à résoudre (Basic-Assembleur). Axés sur graphismes. Région Essonne, Ris-Orangis. M. Aurélien. Tél. 69.06.73.38.

Echange moniteur monochrome GT 65 + 20 jeux au choix + revues contre moniteur couleur pour Amstrad. Urgent. Tél. 76.96.45.94, demandez Philippe. Merci.

Echange clavier 464 + imprimante graphique 4 couleurs + nombreux logiciels + projecteur de diapositives, contre clavier 6128 même mauvais état ! Téléphoner vite au 46.71.85.74. Recherche Amstradeus Speedy Wonder, c'est urgent. Pas trop cher !



ECHANGES

Cherche programme pour le synthétiseur vocal Technimusique. Région parisienne (Essonne). Tél. 64.90.31.86, Thierry, après 18 heures.

Echange CPC 464 monochrome + environ 50 jeux contre CPC 664 couleur ou mono ou 6128 couleur ou mono. Tél. 64.41.62.32. M. Rosière Wilfried, 51, rue des Gros-Cailloux, 77240 Cesson.

Echange moniteur vert + adaptateur péritel MP-2F contre moniteur couleur 6128. Lot-et-Garonne. Tél. 53.93.66.52, heures repas.

Echange moniteur GT 65 pour CPC 6128 contre moniteur couleur. Echange avec nombreux jeux, utilitaires (disk ou K7). Marc après 19 h. Tél. 86.87.05.63.

Echange un moniteur monochrome très bon état contre un moniteur couleur. Faire offre à Loïc Busson. Tél. 43.20.25.68, après 18 h.

Echange moniteur vert GT 65 + filtre + carte d'ext. mémoire 256 Ko + nbreux logiciels contre moniteur couleur CTM 644. Tél. 38.59.01.89, Philippe.

Echange moniteur monochrome GT 65 + console de jeux Vectrex + nbreux jeux pour Vectrex contre moniteur couleur pour Amstrad. Tél. 60.77.69.65, de 19 à 20 h 30, Cyril, 91000 Evry.

Echange dBase II + manuel pour 6128 contre Multiplan + manuel ou Textomat ou autres. Faire offre à M. Naud au 30.99.20.01 (HB) ou au (16) 33.73.55.84 (week-end).

Echange TVC 1980, 51 cm en état de marche. contre impr. DMP 2000 ou 2e lecteur FD1. Chabanol, 5, rue des Pierrelais, 92320 Châtillon. Tél. 46.56.54.12.

Echange moniteur monochrome GT 65, contre moniteur couleur + différence. Recherche aussi contact dans l'Aveyron avec Amstradiste en vue d'échanger, renseignements, conseils pour se perfectionner... etc. Merci. Fraudet Y., Les Estaques, 12300 Decazeville. Tél. 65.43.23.40.

CPC 6128 échangerait trucs et astuces, etc. M. Christophe Turganto, boulevard Frédéric-Chaplet, 53000 Laval. Tél. 43.68.06.20.

Vds ou échange caméra vidéo VHS couleur + viseur électronique Continental Edison (1983) contre ordinateur CPC 6128 couleur. Faire offre, propose également radio TV cassette JVC noir et blanc 900 F, orgue portable Yamaha PC 100 avec partition électronique à carte 1 000 F. Tél. 39.35.18.61 (après 18 h).

Amstrad PCW cherche contact pour échange idées. Ecrire à Y. Sokha, 94, avenue Edouard-Vaillant, 92100 Boulogne-Billancourt.

Echange moniteur monochrome CPC 464 très bon état + ZX81 (livres, extension 16 K) + nombreux jeux + 300 F contre moniteur couleur CPC 464 très bon état. Gabriel. Tél. 84.46.22.86.

PC 1512 échange tous programmes, docs, trucs et astuces, pour PC 1512 et compatibles (une centaine de titres). Rauscher André, Chemin de Gerige, 07700 Bourg-St-Andeol.

I exchange software for the Amstrad CPC 464 ! I can change on Disc and Tape. Please send me a list of your Games if it is possible. Please write in German or English ! Please write as fast as you can to (address) : Rolf Eppinger Junior, Fraunhoferweg 4, 7440 Nuertingen, West-Germany, Allemagne. I am waiting for your letter! Thanks!

Vends ou échange talette graphique Graphisop 2 avec logiciel et notice d'utilisation. Tél. 85.41.18.25, heures de repas.

CPC 6128 cherche correspondant(e)s pour échanges. Ecrire à Philippe Lebugle, Résidence La Fontaine, 17, avenue A.-Fayet, 15800 Vic-sur-Cère.

Achète lecteur disquettes DD1 occasion ou échange contre machine à écrire électronique Brother EP 20. Vends nombreuses revues Amstrad, dont épuisées (poss. échanges). Enfin, tous contacts, bienvenue P. échanges divers. Ecrire : Landry, 7, place Gustave-Rivet, 38000 Grenoble.



ocean

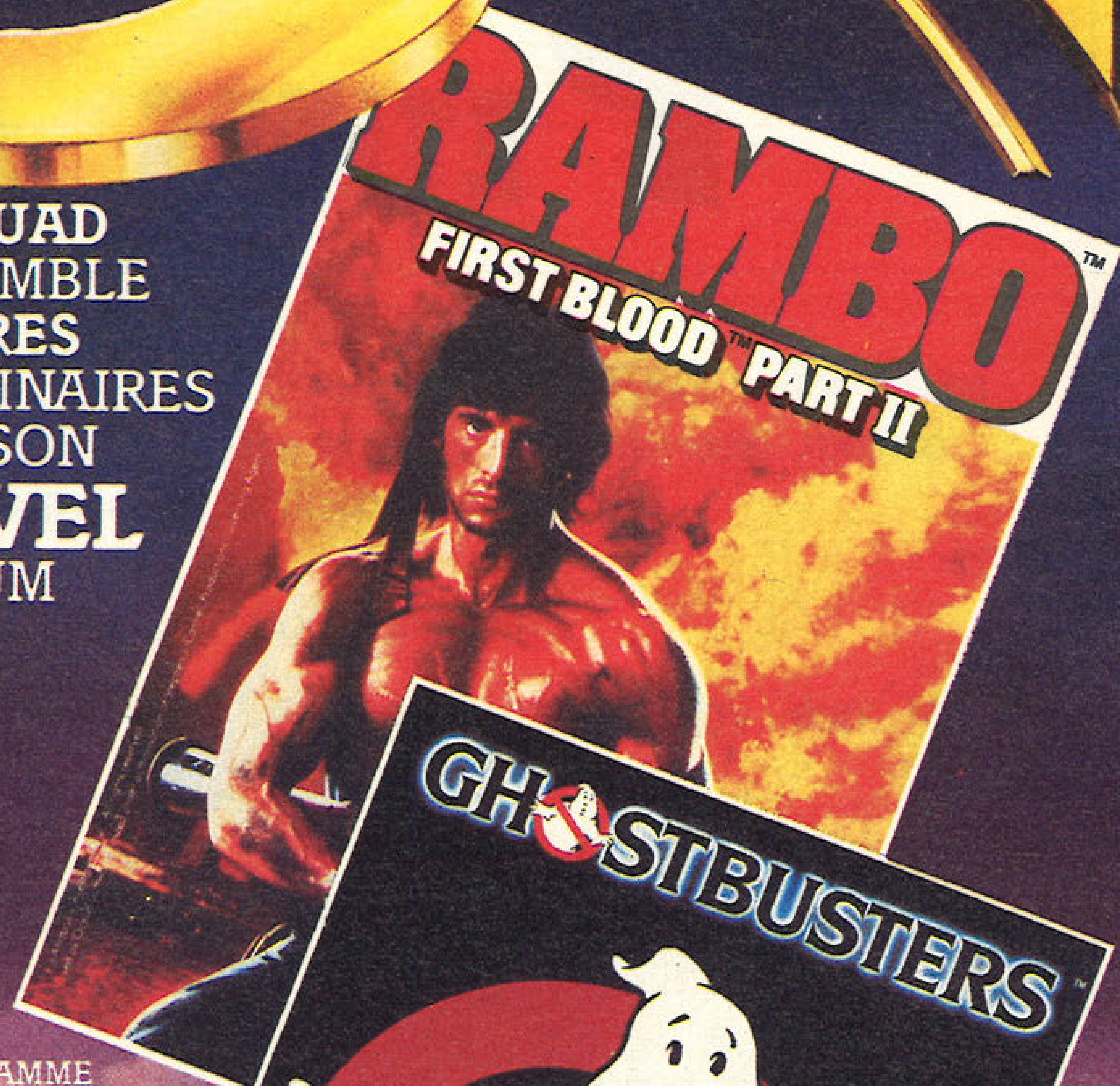
DIGITAL INTEGRATION

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

They sold a MILLION #3

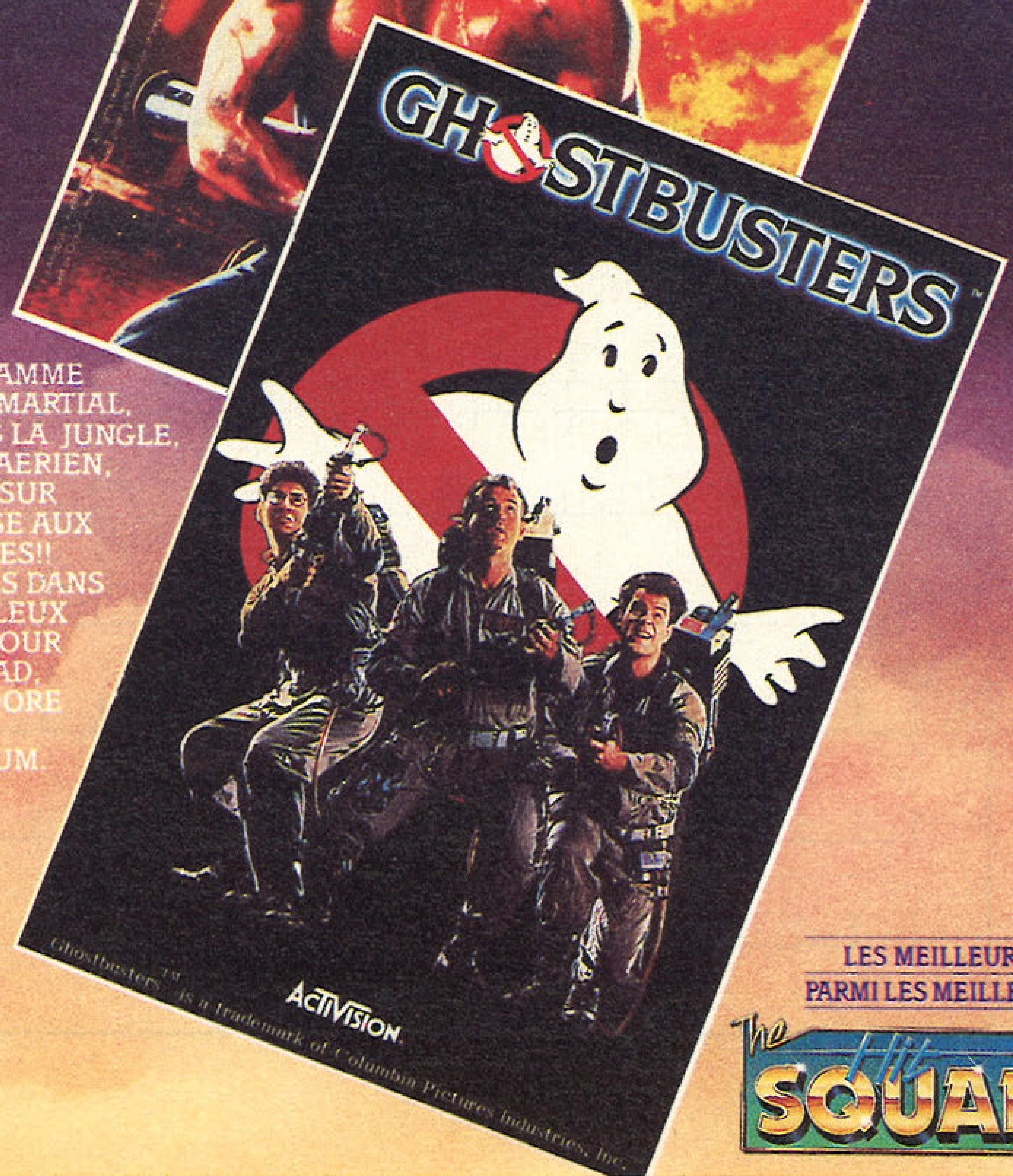


HITSQUAD
A RASSEMBLE
4 TITRES
EXTRAORDINAIRES
DANS SON
NOUVEL
ALBUM





AU PROGRAMME
UN JEU D'ART MARTIAL,
UN COMBAT DANS LA JUNGLE,
UN COMBAT AERIEN,
ET BIEN SUR
UNE CHASSE AUX
FANTOMES!!
DISPONIBLES DANS
UN FABULEUX
ALBUM POUR
AMSTRAD,
COMMODORE
ET
SPECTRUM.



CHEZ TOUS LES BONS
REVENDEURS DE LOGICIELS

The Hit SQUAD

LES MEILLEURS
PARMI LES MEILLEU

The Hit SQUAD

EMPLOIS

Auteur de logiciels éducatifs, président de club, ayant expérience enseignement, recherche emploi saisonnier ou non, pour animation stages d'initiation Basic. Dispose d'un parc d'ordinateur Amstrad et d'un cours de 40 heures déjà rodé. Etudie toute autre proposition d'emploi en rapport avec micro-informatique. Ecrire à M. Philippe Demoule, Sauvessanges, 63840 Viverols (73.95.90.20).

Je dispose d'un PCW 8256. J'exécute tous travaux de dactylographie, tableaux avec Multiplan, travail rapide et soigné. Cherche listings pour PCW 8256. S'adresser à Domisse Isabelle, 4, rue des Ardennes, 59400 Raillencourt-Sainte-Olle. Tél. 27.81.95.37.

Tous travaux d'art sur CPC. Réalisation de décors, de personnages, mise en page des écrans de jeux ou contribution graphique dans un projet de logiciel. Deux graphistes possédant du matériel Amstrad, annoncent qu'ils sont prêts à étudier toutes propositions émanant de professionnels comme de particuliers. Si vous êtes intéressés, contactez-nous : Pascale Baud & René Buixuantty. 3, rue Florimond-Leroux, 80000 Amiens.

JH étudiant en informatique cherche travail sur ordinateur (saisies, pupitreur, etc.). Contact au 64.26.20.87. Stéphane après 19 heures.

Tous travaux sur PCW création de disquette, impression à papier de vos disquettes, traitement complet (corrections, édition, impression). Tableaux grandes dimension (multiplan avec rotate). Graphiques (Dr Graph). Grand choix d'écritures (Sémaphore Polyprint). Tél. 43.36.86.48, le matin.

Vous souhaitez faire représenter vos produits Outre-Mer ? Je suis sur l'Île de la Réunion et prêt à vous représenter efficacement, le nombre d'Amstradistes augmentant ici dans des proportions intéressantes. Franchitti Jean-Marc, 181F, rue Raphaël-Babet, 97480 St-Joseph, Ile de la Réunion.

Vous qui n'avez pas d'imprimante, j'imprime tous listing à raison de 2 F la feuille A4 ! Travail ultra-rapide ! Tél. 42.07.44.34.

Programmeur, écrirait vos programmes en Basic, dBase II sur CPC 6128 + imprimante, dBase III + sur PC. Imprime vos programmes, édite vos étiquettes adresse, donne cours initiation, etc. Tél. 35.91.07.42 après 18 h. Tél. 35.08.73.39 avant 18 h ou écrire à Dufetelle, 6, rue Fremiet, Le Hamelet, 76360 Barentin.

Je dactylographie vos thèses, mémoires, et tout autre document sur traitement de textes. Tél. 90.86.04.44.

PETITES ANNONCES

Nous recevions une telle avalanche d'annonces, que nous ne pouvions pas les passer toutes jusqu'à présent C'est pourquoi nous avons mis en place un véritable service qui vous garantit désormais la parution de votre annonce dès le numéro suivant, si elle nous parvient avant le dix du mois, accompagnée de votre participation de 25 F.

Envoyez nous vos P.A rédigées **très lisiblement,**

ainsi que votre réglement de 25 F à : Amstrad Magazine, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé

Ecrire une lettre par case, laissez un espace entre chaque mot. Merci.

STALLONE
COBRA







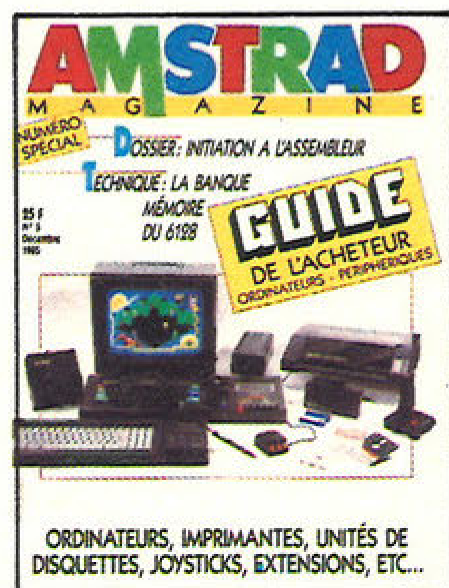
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.

Les revues de référence

AMSTRAD MAGAZINE



N° 4 - Test du PCW 8256. Alan Sugar en direct du Sicob. Initiation à l'Assembleur (2e partie).



N° 5 - Le guide complet de l'acheteur : les ordinateurs et leurs périphériques. Initiation à l'Assembleur (3e partie).



N° 6 - Les premiers pas avec Locoscript. Le bouclier électroniqe.



N° 7 - Amstrad Expo : le guide. La souris AMX en test. CP/M : et le CPC devint pro GSX.



N° 8 Help : le début avec Sorcery +. Initiation au Logo : 1re partie. PCW : le Memory Map.



N° 9 Minitels, interfaces, modems : dossier télécommunication. Initiation à CP/M, Logo (2e partie) et DBase II. Réalisez votre lecteur 5"1/4.



N° 10 Dessinez avec votre CPC : le dossier de tous les outils disponibles. Le nouveau PCW 8512 au banc d'essai. Initiation au Logo (3e partie).



N° 11 Le point sur les disquettes 3 pouces. Un week-end à Londres à gagner. Dossier imprimantes.



N° 12 Enquête : des pirates, où ça ? Initiation au Pascal.



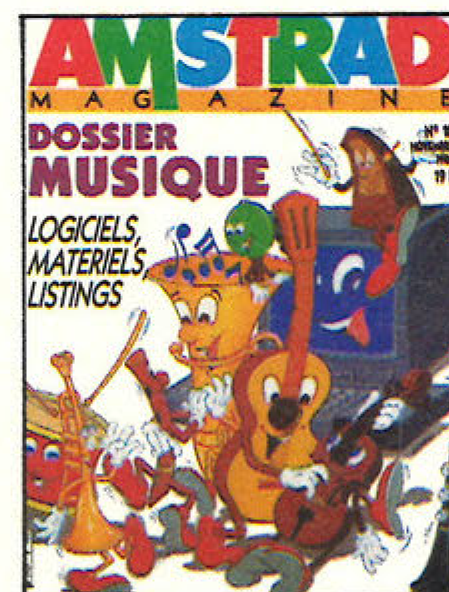
N° 13 Pour passer de bonnes vacances : pleins de jeux et de listings.



N° 14 Le point sur la rentrée. Dossier éducatif.



N° 15 - Dernier-né de la "famille" Amstrad : le PC 1512 testé.



N°16 - Musique et Amstrad : les logiciels, le matériel et des listings.



N°17 - Amstrad Expo : le plan avec les nouveautés sur chaque stand. La distribution du PC 1512.

Les n° 1, 2 et 3 d'Amstrad Magazine sont épuisés.

LES CAHIERS D'AMSTRAD MAGAZINE



N° 1 - Décembre/Janvier 1986 : tous les logiciels disponibles pour votre micro.



N° 2 - Le premier spécial listings : 54 pages à retaper !



N° 3 - CPC et PCW au travail ! Pour les professionnels ou les bidouilleurs : tous les outils. Machines, périphériques, logiciels et astuces de programmation.



N° 4 - Les Cahiers des Vacances : des listings à ne plus savoir quand bronzer.



N° 5 - Le Spécial utilitaire et professionnel. 230 logiciels testés. Communication avec les Amstrad. Le nouveau PC 1512.



N°6 - Le "Spécial" logiciels de jeux : tout ce qui existe en arcade, simulation, aventure, wargame, sport.

CHAINE COMPACT-DISC LASER
elle va faire jazzer.





4490F*
la chaîne complète



La nouvelle chaîne Amstrad Midi CD-1000 va faire du bruit dans le monde de la haute fidélité.
Et une sacrée musique dans vos oreilles.
Pour 4490 F Amstrad offre un ensemble esthétique et de faible encombrement réunissant le meilleur de la technologie actuelle :
- un lecteur de compact-disc à laser, le sommet de la qualité musicale, avec toutes les fonctions automatiques nécessaires.
- un double lecteur enregistreur de cassettes compatible bandes ferro, chrome métal, etc.,
- une platine tourne disque à cellule magnétique, (33 et 45 tours)
- un tuner PO, GO et FM stéréo,
- un amplificateur stéréo de 2 x 20 watts musicaux avec équaliseur graphique,
- 2 enceintes compactes à haute définition.

Une seule prise à brancher et vous voilà prêt à savourer et à enregistrer** TOUTES les sources musicales actuelles.
Amstrad Midi CD-1000 : la musique, toute la musique, dans toute sa pureté.
- La même chaîne existe en meuble rack avec 2 enceintes de grande taille Amstrad Compact CD-2000 : 4990 F.

** Prix public généralement constaté.*
*** La loi n'autorise la copie que pour l'utilisation personnelle.*

AMSTRAD
LE MORDANT TECHNOLOGIQUE

AMS - 3/87
Merci de m'envoyer une documentation complète sur les nouvelles chaînes Amstrad Midi CD-1000 et Compact CD-2000.

nom : ____________________
adresse : ____________________
____
code postal |_|_|_|_|_| ville ____________
____________ tél. : ____________



Renvoyer ce coupon à
Amstrad France, BP 12 - 92312 Sèvres cedex
Ligne consommateurs : 46.26.08.83

